

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

13 ВЫПУСК

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 13



БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»
МОСКВА – 2002

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 13. - М., 2002 - 320 с. — (Библиотека журнала "Игромания").

ISBN 5-94345-005-X

В книге представлены руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера; статьи по игровому взлому и по созданию собственных карт; подборки кодов и юмора. Часть тиража книги комплектуется демонстрационным компакт-диском, на котором находятся руководства и прохождения по еще большему количеству игр, бесплатные дополнения и аддоны, патчи и трейнеры, читерская база DLH.

Главный редактор выпуска: **Денис Давыдов**
Редакторы: **Святослав Торик, Алексей Кравчун**
Корректор: **Изабелла Шахова**
Верстка и дизайн книги: **Виктор Бодров, Илья Галиев**
Программирование компакт-диска: **Денис Валеев**
Верстка содержимого компакт-диска: **Ирина Сидорова**
Дизайн компакт-диска и обложка книги: **Илья Галиев**

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 13

Выпущено ООО "Игромания-М". ИД №00662 от 05 января 2000 г. Подписано в печать 29.05.2002. Формат 70х100 1/16. Печать офсетная. Печ.л. 20. Тираж 5000 экз. Заказ № 346

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО "Типография ИПО профсоюзов Профиздат", 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.

ОТ РЕДАКЦИИ К ЧИТАТЕЛЯМ

Этот выпуск книги **"Лучшие компьютерные игры"** носит тринадцатый номер. Т.е. выходит под тем самым числом 13, которое для одних видится как злой рок, а другим, наоборот, приносит счастье. Мы предпочитаем относить себя к последним из названных. И надеемся, что для вас этот выпуск книги также окажется удачным в плане той полезной и важной информации, которую вы в нем найдете.

А полезной и важной информации в нем, как обычно, море. На первом месте находятся руководства и прохождения, отпечатанные на страницах книги. Основные среди них — это, конечно же, "Операция Flashpoint" и Might and Magic IX.

Как многие из вас знают, **"Операция Flashpoint"** всемирно признана лучшей игрой минувшего 2001 года. Увы, в России игра появилась совсем недавно, причиной чему стал затянувшийся процесс локализации игры, осуществлявшийся компанией "Бука". Однако — суперхит всех времен и народов наконец-то стал нам с вами доступен, и в книге вас ждет огромное руководство по "Операции Flashpoint: Холодная война", вслед за которым располагается и ее прохождение.

И другим, не менее важным материалом являются руководство и детальнейшее прохождение по ролевому блокбастеру **Might and Magic IX: Writ of Fate**, в локализованном варианте известному как **"Меч и Магия IX"**. Игра обладает глубочайше проработанным игровым миром, погрузившись в который, вы не скоро захотите назад в окружающую нас реальность.

Помимо руководств и прохождений по лучшим играм последнего времени, мы представляем вам материалы по преобразованию игр в рубрике **"Игровой взлом"**. Вы сможете значительно расширить мир **Empire Earth**, легко создавать собственные шкуры (облики) для персонажей в **Counter-Strike** и **Half-Life**, подключить собственные кампании к **"Ил-2: Штурмовик"** и, наконец, сотворить свою собственную игру на основе **Command & Conquer: Renegade**!

И, конечно, в довершение ко всему мы приготовили для вас большую подборку различных кодов к играм и некоторое количество юмора — нужно же и развеяться не забывать, в конце концов!

А на компакте, прилагаемом к книжке, вы, как всегда, обнаружите еще в десять раз больше, чем в ней самой. Кучу новых патчей и трейнеров, всевозможные игровые дополнения и адд-оны, руководства и прохождения для ряда игр и многое прочее. Подробно о том, что есть на компакте, вы сможете прочесть в "Содержании". А мы сейчас скажем о том самом главном, что лежит и ждет вас на компакте...

На компакте вас ждет новая версия мегапопулярного Counter-Strike 1.4, вместе со всеми необходимыми патчами! Инсталлируйте и играйте!

Как обычно, книга **"Лучшие компьютерные игры"** подготовлена на основе материалов журнала **"Игромания"**. Редакция желает вам получить максимум удовольствия от книги!

Редакция



СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

КОДЫ, СЕКРЕТЫ, РЕСУРСЫ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЮМОР ГЕЙМЕРА



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА



COUNTER-STRIKE 1.4

Полная версия самой свежей редакции наиболее популярной модификации для **Half-Life**. 110 мегабайт и описание новых возможностей **Counter-Strike** с картинками лежат на компакте!

Необходимый для инсталляции Counter-Strike патч для Half-Life находится в разделе **"Патчи"**.

DIRTY LITTLE HELPER

База данных с наиогромнейшим количеством трейнеров, кодов, подсказок, прохождений на английском языке по тысячам игр. Выложена нами целиком (период 1998-2002гг.).

Объем: 250 МЕГАБАЙТ.

Вниманию постоянных читателей! **С предыдущего выпуска книги "Лучшие компьютерные игры" свежих обновлений для Dirty Little Helper не появлялось. Сейчас мы выкладываем ту же самую версию DLH, что и на 12 выпуске, в том же объеме.**

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА НА CD

1. Атлантида 3 (Atlantis III: The New World)
2. Демиурги (Etherlords)
3. Европа 2 (Europa Universalis II)
4. Aliens versus Predator 2
5. Battle Realms
6. Capitalism 2
7. Civilization III
8. Commandos 2: Men of Courage
9. Empire Earth
10. Ghost Recon
11. Legacy of Kain: Soul Reaver 2
12. Mystery Of The Druids
13. Patrician II
14. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
15. Project Eden
16. Return to Castle Wolfenstein
17. Stronghold
18. Takeda
19. Throne of Darkness
20. Trade Empires

ВНИМАНИЕ! Руководства и прохождения по играм Операция Flashpoint: Холодная война, Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие), Warrior Kings (Лорды Войны), Гномы (The Diggles), Dungeon Siege, Freedom Force и Might & Magic IX: Writ of Fate (Меч и Магия IX) опубликованы не только в книге, но и на компакте! Там они сопровождаются **качественной цветной графикой**.

ИГРОВАЯ ЗОНА

ПО РУБРИКАМ КНИГИ

ACTION, STRATEGY, RPG

Save-файлы для Freedom Force, Might & Magic IX: Writ of Fate, Операция Flashpoint: Холодная война, Serious Sam: Second Encounter, Warrior Kings.

ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

Half-Life Model Viewer, скин arctic — к статье “Шкурные интересы”.

DXT Tools, RenEx, Unmix — к статье “Новый тибериумный мир!”.

КОДЫ, СЕКРЕТЫ, РЕСУРСЫ

Magic Trainer Creator — для создания трейнеров на основе шестнадцатиричных кодов и вообще для использования шестнадцатиричных кодов.

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ и АДДОНЫ

Для любимых всеми нами игр существуют бесплатные дополнения: добавочные миссии и уровни, кампании и модификации (видоизменения игровых элементов, улучшающие и/или преобразующие игру), юниты и скины, и множество другого. На компакте вы найдете специально отобранные и прошедшие тестирование дополнения для **14** ультрапопулярных игр. Все файлы снабжены тщательными описаниями, четкими инструкциями по установке и картинками.

1. *Age of Empires II.* Кампании, миссии и random-карты.

2. *Aliens vs. Predator 2.* Дополнительные карты.

3. *Civilization 3.* Дополнительные сценарии, модификация Patch SuggestionMod.

4. *Diablo II.* Знаменитая модификация под Baldur's Gate!

5. *Dungeon Siege.* Скринсейвер и калькулятор для внутриигровых нужд.

6. *Heroes of Might and Magic IV*. Несколько интереснейших карт, а также программа для вскрытия ресурсов HoMM IV — Heroes 4 Explorer. С ее помощью вы запросто сможете извлечь музыку из игры!

7. *Jedi Knight 2: Jedi Outcast.* Скринсейвер, дополнительные скины.

8. *Max Payne.* Модификации: Bad Max Mod, Die Hard, First Person, Hitman Mod, Nude Payne, The Rock.

9. *Medal of Honor: Allied Assault.* Модификации Pistols Only Mod, Weapons Mod и Quackel's Blood Mod, а также дополнительные скины.

10. *Operation Flashpoint: Cold War Crisis.* Дополнительные миссии, утилита OFP Addon Helper, дополнительные модели.

11. ***Red Alert 2 (Yuri's Revenge).*** Модификации Nurples Rules, SEAL Ops; официальные и неофициальные карты; дополнительные миссии.

12. ***ИЛ-2 Штурмовик.*** Дополнительные миссии и записи полетов.

13. ***Казаки.*** Дополнительные карты.

14. ***Крутой Сэм: Первая кровь и Крутой Сэм: Второе пришествие.*** Дополнительные карты.

КОДЕК DIVX

Необходимая для просмотра нашего фирменного ролика программка. Если вы не уверены, что у вас установлен **DivX 4**, то рекомендуем в первую голову зайти в раздел "Игровая зона" на диске и установить этот необходимый в повседневной жизни видеокодек.

В случае чего — оный кодек находится на компакте по адресу **GameZone\DivX\DivX.rar**.

ПАТЧИ

Патчи являются программными довесками, выпущенными разработчиками и содержащими важные исправления для соответствующих игр. На компакте вас ждет **11** патчей для самых хитовых игр последнего времени (включая те, гайды по которым опубликованы в журнале и на диске):

Half-Life, Might & Magic IX: Writ of Fate (Меч и Магия IX), Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Операция Flashpoint: Холодная война), Serious Sam: First Encounter (Крутой Сэм: Первая кровь), Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие), Warrior Kings (Лорды Войны), Wizardry 8, Атлантида III (Atlantis III), Демиурги (Etherlords), Европа 1492-1792, Затерянный Мир 3.

ТРЕЙНЕРЫ

Трейнеры — читерские программы, с помощью которых вы можете изменять свои характеристики в играх. С их помощью легко делать себе, например, бесконечное здоровье, неограниченный запас патронов, миллионы денег на счету и т.д. На компакте вас ждет более **50** трейнеров по следующим играм:

Army Men RTS, Assault Wing, Bad Folkers, Battle Snake Plus, Bubble Strike, Command & Conquer: Renegade, Civilization 3, Cue Club, Dark Planet: Battle For Natrolis (Темная планета), Diamond Caves 2, Disciples 2 (Disciples 2: Канун Рагнарека), Dungeon Siege, DX-Ball 2, Emperor: Battle For Dune, Fire Department New York, Freedom Force, G-Darius, Gekko Mahjong World Championatship Plus, Ghost Recon, Global Operations, Gorasul: Legacy of the Dragon, Hidden & Dagerous Deluxe, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Kickoff 2002, Kirikou (Кирику и кодунья), Master Blaster, Might & Magic IX: Writ of Fate (Меч и Магия IX), Monsterville, Night Stone, Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Операция Flashpoint: Холодная война), Pac Horror, Primitive Wars, Quadronoid, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Shark Dominoes, Snake 2, Space Haste 2, Serious Sam: Second Encounter, Starcraft, Star Trek: Bridge Commander, Strange Adventures in Outer Space, Subattack, Super Hero Basketball Sports, Tetris 4000, Tetrix Mania, Tiger Woods 2002, Trains & Trucks Tycoon, V.I.P., Virtua Tennis, War Commander, Warlords: Battlecry 2, Water in Fire, Win Pac 2, Word Jubbler, World Dance, World War 2: Desert Rats.



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
В ЖАНРЕ

ACTION

- Операция Flashpoint: Холодная война
- Serious Sam: The Second Encounter (Серьезный Сэм: Второе пришествие)

Руководство: **Антон Логвинов** (fx@igromania.ru)
Прохождение: **Матвей Кумби** (cumbi@igromania.ru

Операция Flashpoint: Холодная Война

Так горячо любимая, во всех смыслах этого слова, отечественным потребителем компания "**Бука**" наконец-то получила возможность издать гениальнейшую игру современности у нас на Родине. За целый год ожиданий нам отплатили сполна, ибо только россияне получили практически до идеала вылизанный продукт, со всеми патчами и дополнениями, включая даже русифицированную кампанию **RedHammer**! Как тут могло обойтись без игроманского руководства?!

Жанр:	Тактика
Издатель:	Codemasters
Разработчик:	Bohemia Interactive
Издатель в России и локализация:	Бука
Похожесть:	Аналогов не существует
Системные требования:	PII-400(Athlon 1GHz), 64(256)Мб, 32(64) Мб 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, интернет
Сколько CD:	Один
Рейтинг "Мании":	●●●●●●●●●◐ 9.5

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс **Flashpoint** вряд ли покажется кому-нибудь сложным. По сути, это чуток более навороченный интерфейс обычной игры жанра 3D-Action. "Навороченность" заключается в том, что имеется два меню команд — одно для действий игрока, а второе — для отдачи команд подчиненным, естественно, при наличии таковых.

УПРАВЛЕНИЕ

Меню действий

[ENTER/Средняя клавиша мыши] — Открыть меню действий.
[[/]/Колесо мыши] — Выбор пунктов меню действий.
[ENTER/Средняя клавиша мыши] — Активация действия.

Управление пехотинцем

[W] — Вперед.
[E] — Бежать вперед.
[SHIFT] — Бежать.
[S] — Назад.
[A] — Влево.
[D] — Вправо.
[Q]/**[Pg Up]**/**[Z]**/**[Pg Down]** — Лечь.
[R] — Сменить магазин.
[/] — Послать сообщение.

[L] — Фонарь (но находится не на голове, а на груди справа).
[N] — Режим ночного видения.
[B] — Бинокль.
[G] — Компас.
[T] — Часы.
[M] — Карта с обозначением текущего местоположения.
[H] — Повторить последнюю подсказку.
[0]-[9] — Выбрать пункт в меню приказов.
[=]/[-] — Ускорить/замедлить течение игрового времени.
[+ **Num] на** /[- **Num]** — Увеличить/уменьшить масштаб изображения.
[Del] — Переключиться в режим командирского обзора.
[V]/[Ins] — Переключиться на прицел оружия.
[Space] — Сменить оружие/режим стрельбы.
[TAB] — Выбрать следующую цель.
[Enter Num] — Переключиться на вид от 1/3-го лица.
[Правая кнопка мыши] — Захватить цель (для ПЗРК "Стингер" и "Стрела").
[Правая кнопка мыши] — Опознать цель.
[LAlt]+мышка/клавиши Num — Осматриваться по сторонам.
[Курсор вверх]/[Курсор вниз] — Переключение каналов рации в сетевой игре.
[F1] — Меню приказов.
[*] — Переключение между "Взгляд мышью" и "Управление мышью".

Управление машинами

[W] — Газ.
[E] — Дополнительный газ.
[Q] — Слабый газ.
[A] — Повернуть влево.
[D] — Повернуть вправо.
[S] — Торможение/назад.
[L] — Включить/выключить фары.
[TAB] — Переключение между целями.

Управление воздушным судном

[W] — Увеличение количества оборотов ротора (у вертолета)/Увеличение скорости (у самолета).
[E] — Более быстрое движение.
[A] — Переместиться влево.
[D] — Переместиться вправо.
[X] — Поворот налево.
[C] — Поворот направо.
[S] — Сбавить количество оборотов ротора (у вертолета)/сбавить скорость (у самолета).
[Q] — Повышение высоты.
[Z] — Понижение высоты.
[G] — Убрать/выпустить шасси.
[F] — Поднять/опустить закрылки.
[TAB] — Переключение между целями.

ПЕХОТА

Солдат — основная действующая сила армии. Неважно, пеший он или сидит в танке — он все равно выполняет поставленную задачу. В скобках возле названия каждого юнита будет указываться перевод компании "Бука". Для некоторых видов солдат бывает несколько вариантов экипировки — они перечислены через "/".



Soldier (Боец)

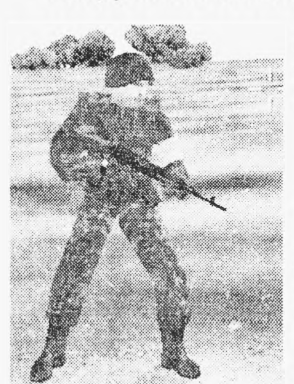
Солдат, обычный солдат. Им вы и будете на протяжении всей первой части игры. Пехота — пушечное мясо для генералов и вместе с тем настоящая угроза для невнимательного противника. Первыми в бой идут именно пехотинцы. Они слепо выполняют приказы командования, их сила — в количестве, а залог успеха — в осторожности.

Вооружение: M16A2/Styer AUG/XM-117S/MM1 (ручной гранатомет)/**G36** и **6 гранат** — НАТО; **АК-74/РГ-6** (ручной гранатомет) и **6 гранат** — СССР; **АК-47 CZ/Cozlice 584** и **6 гранат** — Сопротивление.

Grenadier (Боец с ГП)

Боец, вооруженный подствольным гранатометом, может наделать очень много неприятностей большим скоплениям пехоты и легкой техники врага. Пока в подствольнике есть гранаты, врагам есть о чем побеспокоиться. Главное — не задеть своих.

Вооружение: M16A2 с подствольным гранатометом **M203** — НАТО; **АК-74** с подствольным гранатометом **ГП-25** — СССР; **АК-47 CZ** с подствольным гранатометом **ГП-25** — Сопротивление.



Medic (Санитар)

Без медика не обходится ни один отряд. Без них потери на поле боя исчислялись бы в совсем других единицах. Это обычные солдаты, с медицинскими знаниями, имеющие при себе аптечку с медикаментами. Чтобы медик оказал необходимую помощь, достаточно лишь попросить его об этом через соответствующее меню.

Вооружение: M16A2 — НАТО; **АК-74** — СССР; **АК-47 CZ** — Сопротивление.

Crew (Экипаж)

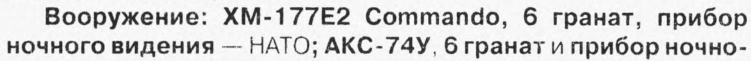
От любой бронетехники пользы не больше, чем от консервной банки, если ей никто не управляет. Каждый член экипажа (водитель, стрелок, командир) выполняет свою роль, приводя заветную железку в действие. Смерть или отсутствие одного из них делает ее калекой, а калеке не место на поле боя. Именно поэтому экипаж танка должен действовать как единое целое.

Вооружение: XM-177E2 Commando, **6 гранат** и **прибор ночного видения** — НАТО; **АКС-74У**, **6 гранат** и **прибор ночного видения** — СССР; **АК-47 CZ**, **6 гранат** и **прибор ночного видения** — Сопротивление.



Pilot (Пилот)

Как бронетехника не может действовать без экипажа, а пехота без командира, так и самолет не оторвется от земли без пилота. Хотя скоро подобные истины можно будет считать устаревшими... От пилотов в современной войне зависит если не все, то очень много. Жизнь сослуживцев и часто успех всей операции зависит от них. Вертолет, каким бы современным он ни был, будучи подбитым, превращается в общий гроб для всех, кто находится на его борту. Вовремя сбросивший бомбы самолет может решить исход операции.



Вооружение: XM-177E2 Commando, 6 гранат, прибор ночного видения — НАТО; **АКС-74У, 6 гранат** и **прибор ночного видения** -- СССР; **AK-47 CZ, 6 гранат** и **прибор ночного видения** — Сопротивление.



Machine Gunner (Пулеметчик)

Пулеметчик есть в каждом взводе. Идеально косит врагов, подходит как для задач прикрытия, так и для штурма с криками "Ура!". Пехота противника и легкий транспорт просто не могут устоять под натиском его молниеносных очередей. Приличный боезапас пулемета и высокая огневая мощь делают пулеметчика одним из важнейших составляющих отряда, потеря которой не пройдет незамеченной для его сотоварищей.

Вооружение: M60 — НАТО; **ПК 7.62 мм** — СССР; **ПК 7.62 мм** — Сопротивление.

AT Soldier (ПТ боец/Гранатометчик)

Обязательная составляющая любого взвода. От вовремя подорванного БТР или, того пуще, танка, может зависеть жизнь всего взвода, а без противотанкового гранатомета это непосильная задача. Каждый его снаряд — на вес золота, каждый промах подобен ограблению века.



Вооружение: M16A2 и ручной противотанковый гранатомет **M72 LAW/M2 Carl Gustav** — НАТО; **АК-74** и **РПГ-7/АТ4**; **AK-47 CZ** и **РПГ-7/АТ4** — Сопротивление.



AA Soldier (Боец с ПЗРК)

От вертолета есть два спасенья — кусты и средства ПВО. В кустах вас рано или поздно найдут, а вот вовремя пущенный "стингер" может надолго избавить вас от необходимости туда бегать (ну, только в экстренных случаях).

Вооружение: M16A2 и **ПЗРК "Stinger"** — НАТО; **АК-74** и **ПЗРК "Стрела"** — СССР; **AK-47 CZ** и **ПЗРК "Стрела"** — Сопротивление.



Mortar (Минометчик)

Миномет — смерть всему живому. Солдат, снабженный минометом, очень опасен, ибо одним метким выстрелом способен накрыть целую роту.

Вооружение: автоматическая винтовка **M16A2** и винтовочные гранаты.

Sniper (Снайпер)



Какая война без снайпера? Кому может не понравиться расклад "один выстрел — один труп"? Снайпер должен осторожно менять местоположение, терпеливо выжидать нужного момента и только тогда открывать огонь — словом, всегда оставаться незамеченным. В основном снайпера действуют парами и являются хорошей поддержкой пехоты при наступлении. В **Flashpoint**, при хороших погодных условиях, снайпер может аккуратно укладывать тушки врагов на расстоянии до полукилометра.

Вооружение: M21 — НАТО; **СВД** — СССР.

Saboteur (Диверсант/Спецназовец)

Строить пакости противнику — дело благородное. Как раз этому искусству и обучены солдаты элитного подразделения. Они отлично подготовлены, знают различные типа взрывчатки и все виды техники, умеют устранять противника быстро и незаметно, наводят самолеты на цель. Действие в тылу врага — основная их прерогатива.

Вооружение: HK-MP5 SD6 с глушителем/**XM-117S**, различные виды бомб, бинокль/прибор ночного видения/лазерный дальномер (для наведения самолетов) — НАТО; **АКС-74У**/**Бизон**, различные виды бомб, прибор ночного видения — СССР.

Miner (Инженер)



Не будем придираться к переводу "**Буки**", сапер и в Африке сапером останется. Мины — гроза всего в этом мире. Ежегодно тысячи людей подрываются на минах, оставленных во время боевых действий. Но эти "игрушки" — необходимое средство обороны, особенно при наступлении превосходящих сил противника. Правильно расположенная мина может вывести из строя важную технику врага, сведя все его преимущество на нет.

Вооружение: M16A2, 3 противотанковые мины и бинокль — НАТО; **АК-74 и 3 противотанковые мины** — СССР.



Officer (Офицер)

Солдаты без командира — пустой звук в канонаде автоматных очередей. Солдатам необходима дисциплина и мудрая голова — другими словами, человек, координирующий их действия. От его решений зависят жизни подчиненных и, в конечном итоге, исход боя.

Вооружение: M16A2 и **бинокль/прибор ночного видения**; **АК-74**/**АК-74** с подствольным гранатометом **ГП-25**, **4 гранаты** и **бинокль**/**бинокль и прибор ночного видения** — СССР; **АК-47 и бинокль**/**АК-47** с подствольным гранатометом **ГП-25, бинокль** и **прибор ночного видения** — Сопротивление.

Рэмбо не пройдет!

Итак, ознакомившись с различными классами пехоты, перейдем к тактике. Большую часть игры вы, так или иначе, проведете в образе солдата. Причем чаще всего в подчинении командира. Поэтому давайте поговорим о том, как вести себя на поле боя в составе подразделения.

Роль командиру в **Flashpoint** отводится простая: указывать всем, куда идти и что делать. Команды офицера появляются на экране игрока в виде указателей — точки направления или конкретной цели для атаки. При получении приказа "атаковать" не нужно сломя голову бежать по направлению цели — лучше выждать, и только убедившись, что цель сама не собирается идти на сближение с вами, осторожно начать продвижение вперед. Вообще же, рекомендуемое расстояние для ведения огня — 200 метров. И помните — петь гимн **СССР**, вытянувшись в полный рост, в **Flashpoint** не следует — иначе отпевать будут уже вас и совсем другой песней. В общем, воевать нужно "лежа, тихо, не спеша...". Никогда не бойтесь отступать — враги побегут вперед с криками "Ура!", предоставляя вам прекрасную возможность поиграть в тир, где важно лишь выбить десять из десяти. Впрочем, **AI** в **Flashpoint** не так глуп, как иногда хотелось бы, и любит выкидывать всякие фокусы, на манер захода с флангов или даже в тыл. В общем, зуб да глаз за ним нужен — в противном случае все может обернуться не очень хорошим исходом. Кстати, в последней версии (1.46) **Flashpoint** отмечена страстная любовь вражеского **AI** к использованию укрытий, так что, вполне возможно, в тире отстреливать будут уже вас.

Иногда командир меняет свои указания — важно это отследить (проще всего по радиоэфиру), ибо, увлекшись перестрелкой или "бегом на опережение", вы рискуете вскоре обнаружить себя в одиночестве на солидном расстоянии от основной группы. Также переговоры в эфире дают важные сведения о ходе боя (о количестве потерь с обеих сторон, появлении вражеской техники и т.д.). Не стоит забывать о компьютерных собратьях, ибо если вы не будете их прикрывать, то рано или поздно они все ж таки словят свою порцию свинца, а каждый убитый товарищ — минус вашей безопасности. Помните, что **AI**-напарники могут увидеть врага там, где бы вы его просто проглядели — впрочем, верно и обратное. Особое внимание уделяйте ценным бойцам — вооруженным **ПЗРК** или **ПТ** гранатометом — они очень уж увлекаются преследованием "своих" целей, часто забывая об элементарной безопасности.

Помните: бежать чуть что в кусты, может, и не по-мужски, но очень полезно с точки зрения целостности вашего организма. Вообще, перед атакой на какую-нибудь базу позаботьтесь первоначально о хорошем укрытии — "вышел в чисто поле" здесь не прокатит. Также сначала предпочтительно рассмотреть в бинокль все позиции врага, в том числе недосягаемые для вашего оружия — так вы сможете точно представить, какие силы вам противостоят. Правда, бинокль обычному солдату не положен, но мародерства никто не отменял — вдруг вашего офицера или, еще лучше, вражеского уже нет в живых. Не забывайте менять огневые позиции — после нескольких поочередных выстрелов вас, скорее всего, заметят. И самое главное — постоянно перезаряжайте оружие — ситуации, когда один патрон решает все, здесь не редкость, особенно в кампании за **СССР**.

При марш-бросках на большое расстояние увеличивайте скорость течения времени, иначе у вас рано или поздно сдадут нервы. Естественно, не стоит забывать при этом про такую вещь, как осторожность — нарваться на патруль нынче не проблема, особенно в ночных миссиях. Выбирайте более безопасные пути передвижения — через лес или по низменностям. Впрочем, подняться на какую-нибудь возвышенность и оглядеть прилегающие пространства никогда не помешает, но делать это надо максимально осторожно — пуля, может, и не в лоб вам попадет, но прицельная стрельба в данном случае врагу и не нужна. Кстати, если уж подобное с вами произошло и после размахивания флагом **СССР** на вершине горы по вам открыли огонь — не стойте как вкопанный, ловя свинцовую удачу, — ми-

гом вдарьте по клавише **Z** и убирайтесь оттуда к чертовой матери. Кстати, выяснить, кто по вам стрелял, и рассказать ему о неправильности такого подхода к ведению войны тоже будет нелишним.

При появлении вражеской техники на поле боя не стоит паниковать — если в вашем отряде еще сохранились **ПТ** бойцы, то долго она не протянет. А вот если не сохранились... тогда о сим действии можно призадуматься, но лучше заняться мародерством и самолично запалить вражьи железки. Кстати, куда бить — тоже имеет значение. Как известно, лобовая броня практически всегда усилена — даже на **БМП,** не говоря уже о танках, может уйти два снаряда, что просто непростительно в условиях острого дефицита оных (а он есть практически всегда). В общем, бейте в бок, лучше — в зад. Помните о траектории полета — она здесь есть, что особенно заметно в миссии из **Red Hammer**, где Дмитрий Лыков на пару с другим солдатом атакует базу **НАТО**, чтобы угнать вертолет — целиться из гранатомета нужно немного выше цели, иначе снаряд рискует не долететь до нее.

Не только техника в **OFP** имеет зоны поражения. Ранения солдата напрямую влияют на его физическое состояние, так что, если вам попали в ногу, то готовьтесь ползать, в руку — криво целиться. Выход — позвать на помощь медика через меню команд и выбрать в меню "лечение".

Еще одной важной особенностью является война в городских условиях. Несмотря на то, что города в **Flashpoint** не тянут даже на наши "поселки городского типа", биться в них неимоверно сложно — из-за обилия перекрестков и домов, где могут заныкаться вражеские кемперы, искусственных неровностей ландшафта вроде заборов и т.д. Главное здесь — правильно передвигаться. Избегайте открытых пространств, осторожно выглядывайте из-за углов, внимательно вглядывайтесь в картинку, особенно если вы точно знаете, что враги неподалеку. Самое сложное в **OFP** — штурм зданий. Связано это с кривым поведением движка в замкнутых пространствах. Если вы уверены, что в здании кто-то есть — обязательно киньте в дверной проход гранату, ибо там вас всегда ждут.

Необходима мудрость

Игровая тактика сильно преобразится, когда вам дадут в командование собственное подразделение. Здесь на первый план выходит грамотное управление всем отрядом. В этом нелегком деле игроку призвано помочь многоуровневое меню команд. Прежде чем отдать команду, нужно выбрать конкретного подчиненного (**[F1]**, **[F2]** и т.д.) либо весь отряд сразу (**[~]**). Командное меню доступно и для обычного солдата, но в нем он может только сообщить о своем состоянии (см. "**Статус**"). Рассмотрим меню приказов подробно (в скобках указан перевод компании "**Бука**").

1. Move (Передвижение) — в данном пункте меню вы непосредственно указываете своим подчиненным, куда и как надо передвигаться. Он имеет следующие подпункты:

1.1. Return to Formation (Назад в строй) — вернуться в строй. Обычно после сражения солдаты находятся кто где — чтобы собрать их воедино, и используется данная команда.

1.2. Advance (В бой) — команда продвигаться вперед. Типа "Чуваки, вы там посмотрите, что к чему, а я прямо за вами".

1.3. Stay Back (Держаться позади) — назад. Обратное: "Слышь, командир, сходи на разведку, а мы за тобой".

1.4. Flank Left (Левый фланг) — держать левый фланг.

1.5. Flank Right (Правый фланг) — держать правый фланг.

1.6. Stop (Остановиться) — "Всем не двигаться! Не двигаться, я сказал!"

1.7. Wait for me (Ждать меня) — "Так, народ, вы ждите меня здесь, а я пойду того... ну, тут недалеко..." После данных слов подразделение продолжит движение только при приближении командира к нему или по команде **1.1**.

1.8. Find Cover (Найти укрытие) — "Отряд, слушай мою команду: ныкься!" Данную команду следует применять при появлении вертолета или другой опасности.

1.9. Next waypoint (След. вэйпоинт) — двигаться в следующую точку пути. Такие точки указываются на карте с помощью клавиши **M** либо же самой миссией.

1.0. Other (Другой) — еще одно подменю, позволяющее задать примерное направление движения отряда — на север, юг и т.д. Также командир должен указать расстояние, на которое продвинутся в данном направлении его воины: от 50 метров до 2 километров.

2. Target (Цель) — указать цель. Если кто-то из ваших подчиненных заметил врага, то в этом пункте меню появляются подпункты для выбора противника, которого следует атаковать, однако этот приказ НЕ дает солдатам прямое указание открыть огонь — для этого используется пункт **Engage**:

2.1. No target (Отменить цель) — если вы указали неверную цель, то данным приказом вы отмените все целевые установки.

3. Engage (Атака) — "В атаку!". Здесь командир указывает, как и когда надрать попу вражеским солдатам:

3.1. Open fire (Огонь) — "Иванов, мочи уродов, мочи!" — команда на открытие огня по указанной цели.

3.2. Hold fire (Прекратить огонь) — зачем открывать противнику свое расположение, если можно подождать, пока тот подойдет поближе и устроить ему "Ого, мясорубка!". Отряд, получив данный приказ, будет держать врага на прицеле, не открывая огня, а также докладывать, когда он готов к стрельбе: "Иваныч, ну давай пальнем, а?"

3.4. Engage (Открыть огонь) — атаковать.

3.5. Engage at will (Атаковать по выбору) — огонь по убеждению. Бойцы сами выбирают себе цель.

3.6. Disengage (Выйти из боя) — "Мотаем!"

3.7. Scan horizon (Осмотреть горизонт) — приказ солдатам осматривать местность в поисках врага.

3.8. Watch direction (Следить — направление...) — приказ следить за определенным направлением (например, "смотреть на север"). Того же эффекта можно добиться, не используя меню команд — просто укажите нужного солдата, нажмите клавишу **Alt** и кликните мышкой в том направлении, которое он должен отслеживать.

4. Mount (Сесть в...) — "Сесть мы всегда успеем" — так и хочется сказать переводчикам "**Буки**". Данный пункт меню призван помочь вам усадить своих солдат в нужное транспортное средство. Оные средства будут появляться в списке по мере их обнаружения:

4.1. Disembark (Высадиться) — высадить солдат из транспортного средства. Кстати, не шутите данной командой во время полета на вертолете: солдаты — они ж патриоты, на все ради приказа пойдут.

5. Status (Статус) — этот пункт меню позволяет узнать подробную информацию о текущем состоянии и расположении вашего личного состава:

5.1. Call Support (Вызвать поддержку) — "Вышлите нам пару танков и вертолет впридачу, пожалуйста". Нет, конечно, танков с вертолетами не дадут, но кое на что полезное рассчитывать можно:

5.1.1. Medic (Санитар) — медпомощь всегда нужна, жаль, санитарш в **Flashpoint** не предусмотрено.

5.1.2. Repair Truck (Техническая помощь) — в случае, если требуется починить какую-нибудь технику, к вам с базы вышлют ремонтный грузовик.

5.1.3. Rearm Truck (Боеприпасы) — в случае, если требуется пополнить боезапас, к вам с базы вышлют грузовик с боеприпасами.

5.1.4. Refuel Truck (Заправщик) — в случае, если требуется горючее для техники, к вам с базы вышлют грузовик с топливом.

5.1.5. Done (Готово) — сообщить, что починка/заправка завершена.

5.2. Fuel low (Мало топлива) — сообщить о малом количестве топлива.

5.3. Ammo low (Мало боеприпасов) — сообщить о малом количестве боеприпасов.

5.4. Injured (Ранен) — сообщить о ранении. О ранении лучше дать знать своим сослуживцам, а вообще — зовите медика (см. ниже).

5.5. Report Status (Отчет о статусе) — доложить текущую обстановку (солдаты сообщат, что в данный момент они делают). Иногда помогает "отсеивать" погибших солдат, о гибели которых по каким-то причинам не доложили подчиненные.

5.6. I'm under fire (Огневой контакт) — вступил в контакт с противником.

5.7. One less (Одним меньше) — одним америкосом меньше.

5.8. ... is down (... мертв) — сообщение о смерти такого-то солдата. Если вы сообщаете о погибшем, то вместо троеточия показывается его имя.

6. Action (Действия) — выполнить действие. Помните, что бойцам различных типов даются разные команды к действию. Например, из этого раздела можно приказать бойцу с **ПТ** гранатометом взять в руки гранатомет, а саперу — установить мины.

7. Combat Mode (Режим боя) — установки поведения бойца/отряда:

7.1. Stealth (Быть осторожным) — передвигаться скрытно. В большинстве случаев сводится к "Ползком, ребята, ползком!".

7.2. Danger (Угроза) — вероятная опасность. Примерно то же, что и **Stealth**, но солдаты позволяют себе изредка поднимать голову.

7.3. Aware (Быть начеку) — солдаты будут осторожнее передвигаться и тщательнее следить за окружающим пространством. Отдавайте этот приказ, когда ожидаете приближения противника.

7.4. Safe (Все спокойно) — ваши солдаты плюнут на осторожность. Не рекомендую использовать ни при каких обстоятельствах.

7.5. Stand Up (Встать) — если ваши солдаты решили отдохнуть и пострелять лежа, а вам это определенно не нравится, то данная команда — прекрасный выход из положения.

7.6. Go prone (Лечь) — передвигаться ползком. В бою иначе нельзя — помните об этом, ибо AI не всегда это делает даже при команде **7.1**.

7.7. Keep Low (Не высовываться) — в принципе то же самое, но солдаты не передвигаются.

8. Formation (Построение) — данный пункт меню задает построение вашего отряда:

8.1. Column (Колонна) — колонна по два.

8.2. Staggered Col. (Разбитая колонна) — широкая колонна (интервал между бойцами увеличен).

8.3. Wedge (Клин) — построение клином — представьте букву V, причем вы находитесь в вершине образованного ей угла.

8.4. Echelon L. (Левое звено) — отряд слева от вас. В общем, крайний, как всегда, командир.

8.5. Echelon R. (Правое звено) — отряд справа от вас. От перестановки солдат место командира не меняется.

8.6. Vee (Обратный клин) — естественно, то же, что и клин, только расположенный наоборот.

8.7. Line (Цепь) — построение шеренгой по одному, в центре которой находитесь вы.

9. Team (Выбрать бойцов) — в данном пункте меню вы можете разбить бойцов на определенные группы с кодовыми именами (**Красный**, **Зеленый**, **Синий** и т.д.). Настоятельно рекомендую делать — облегчает командование отрядом.

9.9. Assign — данной командой вы как раз и присваиваете бойцам определенный цвет. Сначала выберите нужных бойцов, а затем вызовите это меню и укажите нужный цвет. После этого на team-баре внизу экрана цвет данных бойцов изменится. Вызов опре-

деленной группы также происходит через команду **9**.

0. Replay (Ответ) — обратная связь с дружественными войсками. В игре чаще всего применяется для подачи команды другому отряду или авиации атаковать:

0.1. Done (Готово) — определенное задание выполнено.

0.2. Fail (Провал) — задание провалено.

0.3. Ready to Fire (Готов к бою) — вышел на огневую позицию и готов открыть огонь.

0.4. Cannot Fire (Не могу стрелять) — не могу стрелять.

0.9. Repeat (Повторить) — повторите.

0.0. Copy (Принял) — вас понял.

0.9. Custom (Выборочно) — в данном пункте вы можете выбирать собственные сообщения, сказанные вами ранее. Используется для сетевой игры.

Замечу, что необязательно вызывать каждый раз все меню — достаточно запомнить его пункты и пользоваться соответствующими цифрами на клавиатуре. Если же вы хотите убрать назойливое меню с экрана, воспользуйтесь клавишей **Backspace**.

При командовании отрядом акцентируйте внимание именно на отдаче приказов, а не на отстреливании врагов. Естественно, во время раздачи указаний следует позаботиться о собственной безопасности.

Иногда вы можете издалека увидеть врага, которого нет в пункте "Цель" — в этом случае пометьте нужных бойцов, наведите курсор на врага и определите цель.

ТЕХНИКА

Играя в **Operation Flashpoint**, вы, так или иначе, будете пользоваться техникой. Сначала в роли пассажира, затем — командира.

СССР

УАЗ 469Б

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Водитель/пассажиры, чел — 1/3

Масса, кг — 960-1330

Длина, м — 4

Ширина, м — 1.8

Высота, м — 1.9

Дорожный просвет (расстояние от нижней точки днища до дороги), мм — 220

Максимальная скорость, км/ч — 100 (по дороге)

Двигатель — 4-цилиндровый бензиновый, 2445 куб. см., 75 л.с., 53 кВ, 4000 об/мин



Тормоза — барабанные

Расход топлива на 100 км, л — 14

Запас хода, км — 750

Радиус разворота, м — 6.5

Градиент подъема, % — 60

Этот многоцелевой автомобиль был разработан в **СССР** в **1960** на замену **ГАЗ 69**, позднее его стали выпускать и в Чехословакии. УАЗ предназначен для быстрого перемещения небольшой группы бойцов в нужную зону. Автомобиль имеет четыре места, снабжен карбюраторным двигателем и пятиступенчатой коробкой передач (четыре



передних и одна задняя). Не имеет брони, а потому уязвим даже для стрелкового оружия. Бросаться в бой на нем равно самоубийству, а вот использовать в качестве укрытия при перестрелке вполне возможно.

Урал 375 6х6

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Водитель/пассажиры, чел. — 1/11
Масса, т — 8.4 (с грузом 13.4)
Длина, м — 7.35
Ширина, м — 2.7
Высота, м — 2.7
Двигатель — ЗИЛ-375, карбюраторный, жидкостного охлаждения, 8-цилиндровый, с рабочим объемом 7000 куб. см. и мощностью 180 л.с. при 3200 об/мин.
Максимальная скорость, км/ч — 75
Запас хода, км — 600



Прототипом **Урал-375** стал созданный в **1955** году опытный образец **НАМИ-020**. Машина имела современную для тех лет конструкцию — мощный V-образный двигатель, гидромеханическую трансмиссию, гидроусилитель руля, предпусковой подогреватель, систему регулирования давления воздуха в шинах и др. После некоторого упрощения конструкции машину начали серийно выпускать в **1961** году под обозначением **Урал-375Т** на **Уральском автомобильном заводе** (**УралАЗ**) в городе **Миасс**. Модернизированная машина получила обозначение **Урал-375Д**, а следующая модернизация (**Урал-375Н**) была произведена в **1974** году. Кстати, чехи немного переврали внешность автомобиля, скрестив его с **УРАЛ 43206 (4х4)**.

В **Flashpoint** данные машины преимущественно используются как транспортные. Уязвимы для любого вида оружия. Также шасси **Урал-375** здесь служит для машин снабжения. Среди них: заправщики (на кузове изображен ярко-оранжевый ромб с языком пламени внутри), машины с боеприпасами (на кузове изображен оранжевый ромб с взрывом внутри), а также машины техпомощи (на кузове изображен желтый ромб с гаечным ключом внутри). Чтобы заправиться/пополнить боезапас/отремонтироваться нужно подъехать (или подойти, в случае с боеприпасами) к нужной машине (вызвать которую можно через команды — см. выше) и, вызвав меню действий (см. блок "**Управление**"), выбрать **Refuel at truck**/**Reammo at truck**/**Repair at truck**. Кстати, заправляться можно и на заправочных станциях, что встречаются на карте.

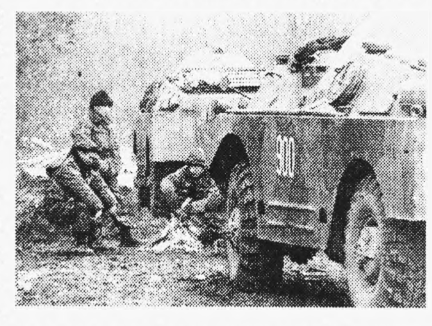
БРДМ-2

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел. — 4
Боевая масса, т — 7
Бронирование, мм — лоб корпуса 6-10, борт и башня 6
Максимальная скорость, км/ч — 95
Скорость на плаву, км/ч — 10
Запас хода, км — 750 по шоссе и 180 на плаву



В **1954** году коллектив конструкторов **Горьковского**

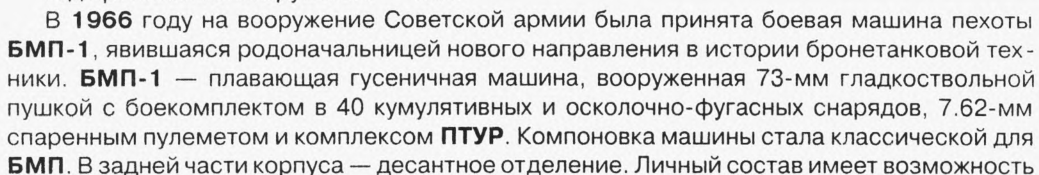


автомобильного завода под руководством **В. А. Дедкова** приступил к разработке новой бронемашины, взяв за основу сконструированный ранее четырехколесный бронетранспортер **БТР-40**. С **1958** года под маркой **БРДМ** машина стала поступать в войска.

Бронированная разведывательно-дозорная машина (**БРДМ-2**) явилась дальнейшим развитием **БРДМ**, ее серийное производство приходится на период с **1965** года по **1989**. В качестве вооружения используется спаренная установка пулеметов **КПВТ** (14,5 мм) и **ПКТ** (7,62 мм), смонтированная во вращающейся конической башне. Машина имеет закрытый герметичный корпус, изготовленный из бронированных листов толщиной 10 и 6 мм. Также у **БРДМ-2** имеются дополнительные пневматические колеса, располагающиеся в средней части корпуса (по два на каждом борту), — они опускаются и поднимаются при преодолении окопов. **БРДМ-2** преодолевает подъемы до 31 градуса, рвы шириной до 1,2 метра, снег глубиной до 0,65 метра, что делает ее машиной высокой проходимости. На воде машина перемещается при помощи установленного в корме водометного двигателя. Дополнительное оборудование машины включает навигационную аппаратуру **ТНА-2**, систему **ПАЗ**, инфракрасные приборы ночного видения, отопитель и радиостанцию **Р-113**. Машины семейства **БРДМ-2** поставлялись во многие страны мира и участвовали практически во всех боевых конфликтах и стычках последних тридцати лет.

В **Operation Flashpoint** безграмотные чехи представили **БРДМ-2** без башни и пулеметов, сведя все преимущества данной машины на нет. Роль ему теперь отведена простая — бронированный транспорт для бравых советских солдат.

БМП-1 (боевая машина пехоты)



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж и десант, чел. — 3 и 7

Масса, т — 13.2

Вооружение — 73-мм пушка, 7.62-мм пулемет, ПТУР

Двигатель — дизельный, 300 л.с.

Максимальная скорость, км/ч — 65, на плаву 8

Год принятия на вооружение — 1966

В **1966** году на вооружение Советской армии была принята боевая машина пехоты **БМП-1**, явившаяся родоначальницей нового направления в истории бронетанковой техники. **БМП-1** — плавающая гусеничная машина, вооруженная 73-мм гладкоствольной пушкой с боекомплектом в 40 кумулятивных и осколочно-фугасных снарядов, 7.62-мм спаренным пулеметом и комплексом **ПТУР**. Компоновка машины стала классической для **БМП**. В задней части корпуса — десантное отделение. Личный состав имеет возможность вести огонь из стрелкового оружия через амбразуры с шаровыми установками, расположенные по бортам и в задних дверях. Движение на воде осуществляется за счет проматывания гусениц. В период с **1966** по **1983** год машина неоднократно дорабатывалась, ее боевая масса выросла до 13.4 т., были установлены дымовые гранатометы, усовершенствованы противопожарное оборудование и другие системы.



При всех своих достоинствах, **БМП** имеет большой недостаток — ее броня пробивается с первого выстрела из любого противотанкового гранатомета. В **Flashpoint БМП** первыми выбывают из боя. Также в **OFP** присутствуют мобильные госпитали на базе шасси **БМП** — они способны вывозить раненых с поля боя, не обращая внимания на перекрестный огонь. Но вражеская бронетехника, а также **ПТ** бойцы могут легко превратить этот мобильный госпиталь в стационарный крематорий.

БМП-2

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Экипаж и десант, чел. — 3 и 7

Длина, м — 6.7

Ширина, м — 3.1

Высота, м — 2

Клиренс, м — 0.4

Полная боевая масса, т. — 14

Преодолеваемые препятствия, м — ров 2.5, стенка 0.7, подъем 35 градусов

Бронирование, мм — 6-26

Двигатель — 6-цилиндровый 4-тактный бескомпрессорный дизель УТД-2001 жидкостного охлаждения с непосредственным впрыском мощностью 300 л.с.

Общая вместимость топливных баков, л — 460

Максимальная скорость, км/ч — 65 (по шоссе) и 7 (на плаву)

Запас хода по шоссе, км — 550-600

Углы обстрела пушки и спаренного пулемета, град. — 360 (горизонтальный) и -5...+75 (вертикальный)

Машина была впервые показана широкой общественности на военном параде в ноябре **1982** года. Принципиальным ее отличием от **БМП-1** является новый комплекс вооружения. Дело в том, что с помощью прежнего комплекса с большим трудом решались огневые задачи по уничтожению типичных для данного класса машин целей: вражеской пехоты, легких бронированных машин типа американского **М113** и легких оборонительных сооружений. Также имелись проблемы с отражением атак низколетящих самолетов и вертолетов.

Основное вооружение **БМП-2** — это 30-мм автоматическая пушка **2А42**, установленная в двухместной вращающейся башне. С пушкой спарен пулемет калибра 7,62 мм. На крыше башни между люками командира и наводчика размещена пусковая установка **9П135М-1**. Таким образом, вооружение, установленное в машине, позволяет вести борьбу с различными целями, включая танки и боевые вертолеты.

Шасси **БМП-2** по конструкции и техническим характеристикам аналогично шасси **БМП-1**. По конфигурации корпуса **БМП-1** и **БМП-2** близки между собой и имеют сходные защитные характеристики. Простота конструкции обеспечивает в свою очередь простоту в эксплуатации, низкую эксплуатационную стоимость и высокую ремонтопригодность машины, а ее высокая боевая эффективность была доказана участием в реальных боевых действиях.

К сожалению, грозный вид этой машины не повлиял на ее броню, и для устранения **БМП-2** по-прежнему нужен всего лишь один **ПТ** боец.

ЗСУ-23 "Шилка"

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Расчет (экипаж), чел. — 4.

Начальная скорость снаряда, м/с — 1100

Наклонная дальность стрельбы по воздушным целям, м — 2000

Дальность горизонтальной стрельбы, м — 4000

Эффективная скорострельность, в/м — по воздушным целям 200, по наземным целям 50

Дальность действия РЛС, м — 5000

Преодолеваемые препятствия, м — глубина водного препятствия 1

Год принятия на вооружение — 1965

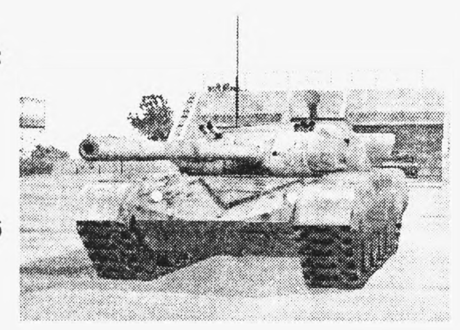


23-мм счетверенная зенитная самоходная установка **ЗСУ- 23-4 "Шилка"** была принята на вооружение сухопутных войск **СССР** в **1965** году. Она предназначена для борьбы с низколетящими воздушными целями, но может противостоять и бронетехнике противника. Вооружение и аппаратура установки размещены во вращающейся башне, смонтированной на специальном гусеничном шасси. Экипаж защищен броней: корпус — 9.4 мм, башня — 8.6 мм.

Броня пробивается с первого выстрела из любого противотанкового гранатомета, но это не отменяет того, что "**Шилка**" — смерть для всей авиации противника. Любой вертолет, попавший в ее прицел, не сможет продлить свой полет ни на секунду. Правда, все это действительно, если **"Шилкой"** управляет компьютер — попасть по вертолету довольно сложно.

Т-72 М1

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Экипаж, чел. — 3

Длина, м — 6.96

Высота, м — 3.62

Ширина, м — 2.37

Масса, т — 45

Двигатель — многотопливный дизель В-46 V-12, 840 л.с., 2000 об/мин

Максимальная скорость, км/ч — 80

Запас топлива, л — 1000

Запас хода, км — 480

Градиент подъема, % — 60

Преодолеваемые препятствия, м — высота насыпи — 0.8, глубина водного препятствия — 1.8, ширина рва — 2.8

Броня — противоснарядная комбинированная

Вооружение (запас боеприпасов) — 125-мм гладкоствольная пушка (39), 7.62-мм пулемет ПКТ (2000).

Прибор ночного видения



Производитель — Уралвагонзавод

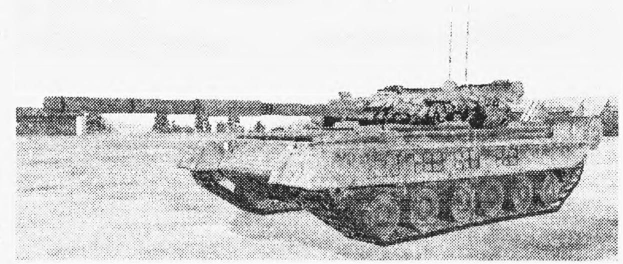
Год принятия на вооружение — 1973

Т-72 создан коллективом танкового КБ вагоностроительного завода в Нижнем Тагиле, принят на вооружение **СССР** в **1973** году. В боекомплект стабилизированной в двух плоскостях 125-мм гладкоствольной пушки входят 39 выстрелов раздельного заряжания — осколочно-фугасные, кумулятивные и бронебойные подкалиберные оперенные снаряды с отделяющимся поддоном. Практическая скорострельность пушки — 8 выстрелов в минуту. С пушкой спарен пулемет **ПКТ**, на башне установлен зенитный 12.7-мм пулемет **НСВ**, а по ее бокам дымовые гранатометы. Бронирование в лобовых деталях корпуса и башни — комбинированное. Танк оснащен оптическим прицелом-дальномером со стабилизатором в вертикальной плоскости, который автоматически вырабатывает углы прицеливания в соответствии с измеренным расстоянием для трех типов снарядов и поправки на изменение дальности до цели и угла прицеливания при движении танка. Танк оборудован системой защиты от оружия массового поражения, автоматическим противопожарным оборудованием трехкратного действия, **ОПВТ** и **ТДА**. Вариант **Т-72М1** отличается дополнительным 16-мм броневым листом на верхней лобовой детали корпуса и комбинированной броней башни с песчаными стержнями в качестве наполнителя.

Несмотря на то, что **Т-72** давно устарел, он применяется в Чечне, а в **Flashpoint** вполне способен наделать кучу неприятностей противнику. Для пробития брони требуется 3-4 попадания из **РПГ** или 2-3 **ПТУР**. Как и все танки, очень боится мин.

Т-80 БВ

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Экипаж, чел. — 3

Длина, м — 7

Ширина, м — 3.38

Высота, м — 2.02

Масса, т — 51

Двигатель — газотурбинный ГТД-1000ТФ, 1255 л.с.

Максимальная скорость, км/ч — 70

Запас топлива, л — 335 (с внешними баками 1015)

Запас хода, км — 335

Градиент подъема, % — 63

Преодолеваемые препятствия, м — высота насыпи 0.8, глубина водного препятствия — 5, ширина рва — 3

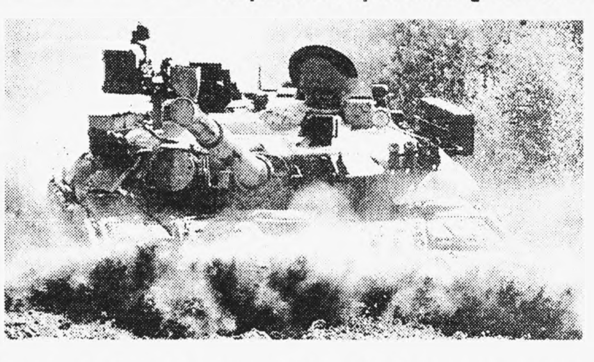
Броня — противоснарядная комбинированная

Вооружение (запас боеприпасов) — 125-мм гладкоствольная пушка (39), 7.62-мм пулемет ПКТ (500), УР АТ11 (6)

Производитель — Уралвагонзавод

Год принятия на вооружение — 1976

Т-80 впервые в мире был оснащен газотурбинным двигателем — на **Т-80** модификации **БВ** (как раз **1985** год) был установлен **ГТД-1000ТФ** мощностью 1100 л.с. Высокие



боевые качества **Т-80** при практически самой низкой боевой массе достигнуты в основном благодаря плотной компоновке. Отделение управления находится в передней части корпуса, боевое с башней — посередине, моторно-трансмиссионное — в корме. **Т-80** вооружен 125-мм гладкоствольной, стабилизированной в двух плоскостях пушкой со спаренным 7.62-мм пулеметом **ПКТ**; 12.7-мм зенитным пулеметным комплексом "**Утес**" на командирской башне, комплексом защиты от управляемого вооружения и системой пуска дымовых гранат "**Туча**". Комплекс вооружения также включает прицел-дальномер и ночной прицел. Танки **Т-80Б** получили комплекс **УР ПТУР 9К112-1 "Кобра"**. Для ориентирования при плохой видимости и под водой имеется гироскопический курсоуказатель. Танк защищен комбинированной многослойной броней, а также навесным комплексом динамической защиты. Защищенности танка от кумулятивных снарядов способствуют экраны по бортам корпуса, башни и перед носовой частью. **Т-80** имеет систему коллективной защиты от оружия массового поражения и автоматическое противопожарное оборудование.

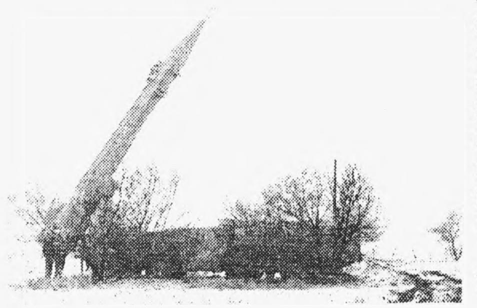
Т-80 — сильнейший танк **СССР** в игре, немногим уступающий американскому "Абрамсу". Для пробития брони требуется 5-6 попаданий из **РПГ** или 3-4 **ПТУР**. Уничтожение **Т-80** — дело скорее бронетехники врага, а не пехоты.

Ракетный комплекс 9к72

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Масса колесного шасси, т — 37.4
Двигатель — V12 дизель
Длина, м — 12.56
Ширина, м — 3.04
Высота, м — 3.33
Вооружение — ракеты 8к14
Масса ракеты, т — 5.86, незаправленной 2.07
Длина ракеты, м — 11.1
Диаметр сечения, м — 0.88
Дальность полета, км — 50-300

В состав ракетного комплекса входит ракета **Р-17** (класса "земля-земля") и комплект наземного оборудования. Она имеет жидкостный двигатель и заправляется окислителем **АК-27И** (2919 кг), горючим **ТМ-185** (822 кг), пусковым горючим **ТГ-02** (30 кг), сжатым воздухом (15 кг). Система наведения инерциальная. Ракета оснащается ядерной боеголовкой **8Ф44** весом 989 кг. Для обеспечения боевого применения ракеты служит комплект наземного оборудования, включающий в себя пусковую установку **9П117** на колесном шасси типа **МАЗ-543А**, топопривязчик 1т12 (1т20), комплект приборов наведения 8ш18.



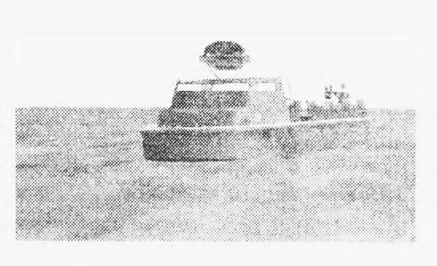
В игре присутствует в качестве декорации. Также с ним связаны некоторые миссии.

Патрульный катер

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел — 2 (капитан и стрелок) + 8 (десант)

Вооружение — пулемет калибра 12.7 мм



В основном используется на мелководных реках для высадки десанта на побережье, патруля и охраны лагеря с воды. Крупнокалиберный пулемет (12.7 мм) обладает достаточной огневой мощью для сдерживания больших групп пехоты противника. Катер способен развивать высокую скорость, но для этого требуется длительное время, а при резких поворотах скорость падает почти до нуля.

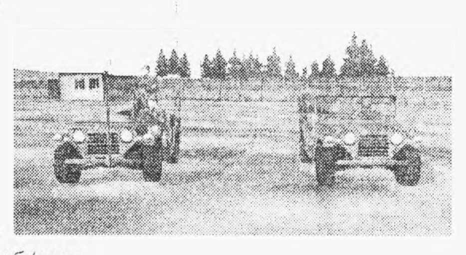
Данный катер идеально подходит для высадки десанта в тылу противника, так как по сравнению со всей остальной техникой в игре этот катер создает меньше всего шума. Обратная сторона медали в том, что, находясь в море, вы будете слишком заметны для врага, а укрыться негде.

Высадку десанта можно производить двумя способами: либо резко развернуться, как только вы достигнете точки высадки, либо идти параллельно с берегом и регулировать скорость самому, чтобы у десанта была возможность высадиться. При совершении маневров рядом с берегом помните, что можно сесть на мель.

НАТО

M151 A2 Jeep

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Водитель/пассажиры, чел — 1/3

Масса, т — 1.5

Длина, м — 3.5

Ширина, м — 1.7

Высота, м — 1.7

Броня, мм — тонкая сталь 5

Максимальная скорость, км/ч — 120 (по дороге)

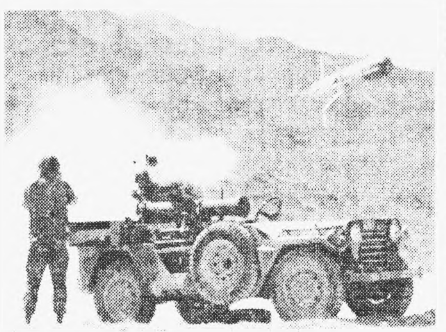
Двигатель — V-4 бензиновый, 53 кВт при 4000 об/мин

Запас хода, км — 350

Запас топлива, л — 82

Градиент подъема, % — 60

Серия джипов **M151**, собственно, и ознаменовала собой появление в простонародье таких слов, как "Jeep" и "4x4". С **1979** года было выпущено множество модификаций этой машины, которые послужили транспортом для многих тысяч солдат в 15 странах контингента **НАТО**. Семейство **M151** использовалось практически во всех областях. Полевые военные джипы **M151**, **M151A1**, **M151A1C**, **M151A2**, машины обслуживания **M825**, полевые медицинские амбулатории **M718** и **M718A1** — все это было семейством **M151** джипов. Позже линейка **The High Mobility Multi-purpose Wheeled Vehicle** (**HMMWV**) или просто "Хаммеров" заменила на службе джипы серии **M151**. Единственная модификация, которую



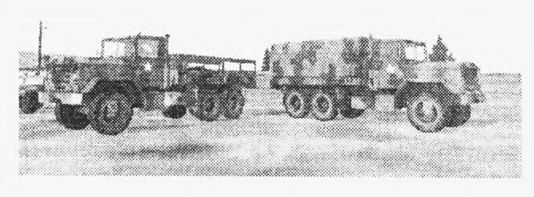
все еще можно встретить в рядах **US Army**, — **M151-A2**, которая, собственно, и присутствует в нашем любимом **Operation Flashpoint**.

Сейчас **M151-A2** используется (хотя, наверное, употреблять "используется" не совсем правильно) прежде всего как маневренная противотанковая оружейная платформа. На джип можно установить как станковые пулеметы **M-2** и **M-240G**, так и противотанковую ракетную установку с оптическим наведением **TOW2**.

В **Operation Flashpoint** присутствуют два варианта **M151-A2** — обычный и со станковым пулеметом **M-2**. Джип уязвим для любых видов стрелкового оружия. В то же время модификация с **M-2** является серьезной угрозой для пехоты противника, хоть стрелять на ходу и бесполезно (очень большой разброс пуль).

M-939 5t Truck

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Водитель/пассажиры, чел. — 1/11

Масса, т — 10 (с грузом 15)

Длина, м — 7.9

Ширина, м — 2.47

Высота, м — 3

Максимальная скорость, км/ч — 86 (по дороге)

Двигатель — 8.3 л, 6-цилиндровый турбинный дизельный, 240 л.с. при 2100 об/мин, 53 кВт при 4000 об/мин

Запас хода, км — свыше 500



Запас топлива, л — 295

Градиент подъема, % — 60

Многоцелевой грузовой автомобиль, принятый на вооружение Армией США в **1980** году. Это новейшая разработка в линейке грузовых автомобилей со времен 1940 года. Обладая большой вместимостью, эти автомобили сослужат хорошую службу при транспортировке солдат, но при малейшей опасности превратятся в неплохой коллективный гроб.

В **Flashpoint** на базе шасси **M-939** также сделаны автомобили снабжения (см. **Урал 375**).

M-998 HMMWV

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Водитель/пассажиры, чел — 1/3

Габаритные размеры, м — 4.7x1.8x2.2

Снаряженная масса, т — 2.7

Радиус разворота, м — 7.62

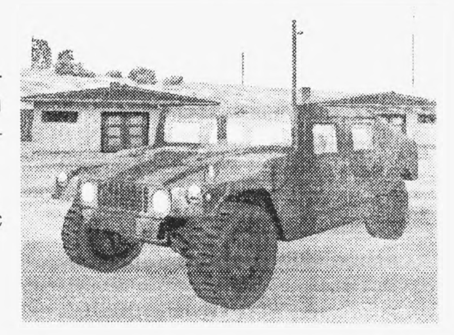
Двигатель — V8, дизельный инжекторный, объем 6.2 л, мощность 150 л.с. (при частоте вращения 3600 мин-1), макс крутящий момент 345 Нм (при частоте вращения 2000 мин)

Трансмиссия — 4-скоростная автоматическая

Рама — стальная, из прямоугольного профиля с пятью поперечными лонжеронами

Рулевое управление — с гидроусилителем

Тормоза — с гидроприводом, дисковые



Подвеска — независимая с гидравлическими амортизаторами
Покрышки — радиальные с приспособлением для езды на спущенных шинах
Максимальная скорость, км/ч — свыше 120
Радиус действий, км — 450 км
Объем топливного бака (расходного), л — 94

Своим рождением **Hummer** обязан армии США, которая в конце 70-х годов решила, что джипы серии **М-151**, используемые ею, уже морально устарели и не обладают необходимой универсальностью. Армии была необходима машина, обладающая несовместимыми возможностями — чрезвычайно низкий общий профиль и одновременно максимальный дорожный просвет. Также машина должна была обладать огромной универсальностью и быть одинаково надежна как в Арктике, так и в лесах, болотах и пустыне. Все эти требования и были выставлены в **1979** году на конкурс по разработке новой автомашины для пехоты. Проекту было присвоено название **HMMWV**. Это сокращение расшифровывалось так: **High Mobility Multi-purpose Wheeled Vehicle** (многоцелевое автомобильное средство на колесах с высокой степенью подвижности). Конкурс выиграла **AM General Corporation**, а первые серийные образцы были поставлены в армию уже в сентябре **1985** года.



Во время операции "Буря в пустыне" **Hummer** стал объектом пристального внимания репортеров всех агентств новостей. Они просто влюбились в эту машину. Репортеры снимали его во всех ракурсах. "**Хаммер**" мелькал на всех телеэкранах мира, это была самая массированная рекламная кампания за всю историю автомобилестроения, за которую производитель не заплатил ни гроша. Кстати, именно репортеры придумали произносить название автомобиля как "**Хаммер**" — в первых репортажах использовалось название "**Хам-ви**".

В **Operation Flashpoint Hummer** появился лишь как символ армии США. Отсутствие его модификации со станковым пулеметом ограничило его пригодность только как в качестве более бронированного транспорта, нежели **М151-А2**, и, естественно, красивой декорации.

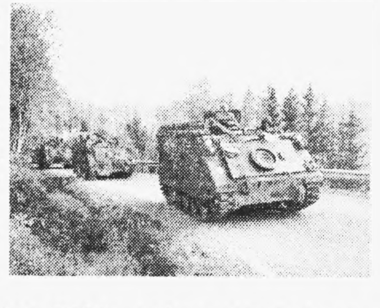
М-113

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж и десант, чел — 3 и 8
Масса, т — 10.3
Длина, м — 4.9
Ширина, м — 2.7
Высота, м — 1.8
Вооружение — 12.7-мм пулемет
Боевая скорострельность, выстр./мин — 450-550
Максимальная скорость, км/ч — 64, на плаву 5.8
Двигатель — бензиновый, 215 л.с.
Трансмиссия — гидромеханическая
Подвеска — торсионная
Запас хода, км — 4834
Амфибия



В **1960** году на вооружение армии США был принят плавающий гусеничный бронетранспортер **М-113**. В период с **1960** по **1980** год было выпущено более 70.000 этих ма-

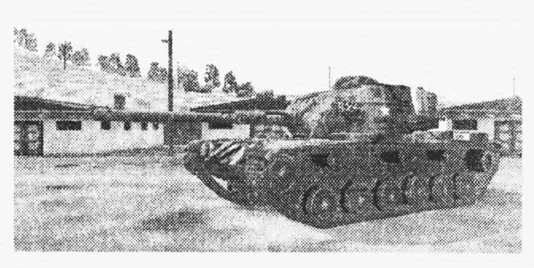


шин в различных модификациях. **БТР М-113** является самой распространенной машиной этого класса. Машина имеет сварной корпус из листов алюминиевого сплава, с большим верхним лобовым листом под углом 45 градусов, высокими вертикальными бортами. Движение на плаву за счет проматывания гусениц. **БТР М-113** в различных модификациях состоит на вооружении армий США, Германии, Италии, Израиля и др.

Для пробития брони требуется одно попадание из любого **РПГ**. **М-113** — еще более безобидная игрушка, нежели **БМП-1**.

В **OFP** на базе **М113** создан передвижной госпиталь (см. **БМП-1**). Он имеет следующие специальные расширения: место для четырех носилок или восьми легких амбулаторных пациентов, передвижные стулья для медперсонала, система повышенного давления (чтобы внутрь не проникали газы, грязь, пыль и т.п.), медицинские системы, мотор с пониженным уровнем шума, опознавательные знаки в соответствии с Женевской конвенцией.

М-60



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел — 4

Масса, т — 50.8

Длина, м — 9.5

Ширина, м — 3.6

Высота, м — 2.7

Вооружение (запас боеприпасов) — 105-мм пушка М-68 (63), 7.62-мм пулемет (500)

Максимальная скорость, км/ч — 48 передняя, 10 задняя

Двигатель — дизельный "Континентал" AVDS-1790 V-12, 750 л.с.

Дальность хода по шоссе, км — 500

Преодолеваемые препятствия, м — высота насыпи 1.2, глубина водного препятствия 3.5, ширина рва 2.6.

Броня, мм — лоб корпуса/борт/башня — 120/60/178

Производитель — Крайслер

Год принятия на вооружение — 1960



Танк **М-60** разработан в конце 50-х годов, производился с **1959** по **1987** год, по лицензии производился в Италии (**1960** год). **М-60** был развитием танка **М48** и отличался от него вооружением. Несколько изменили форму носовой части корпуса и конфигурацию башни и увеличили толщину брони в наиболее уязвимых местах. Корпус и башня танка — литые. Механизмы наведения пушки и поворота башни — электрогидравлические с ручным дублированием. Надо отметить, что скорость поворота башни очень медленная, но еще более медленная перезарядка главного орудия. На танке установлен прицел-дальномер и баллистический вычислитель. Производство **М60** в США прекращено в **1980** году с началом выпуска танка "**Абрамс**".

Для пробития брони требуется 3-4 попадания из **РПГ** или 2-3 **ПТУР**.

M1A1 Abrams

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел — 4 (водитель-механик, наводчик, стрелок и командир)

Масса, т — 57.3

Длина, м — 9.8

Ширина, м — 3.6

Высота, м — 2.4

Вооружение (запас боеприпасов) — 105-мм пушка М68Е1 (40), 7.62-мм пулемет (500)

Максимальная скорость, км/ч — 72

Двигатель — Lycoming Textron AGT-1500 газотурбинный, 1500 л.с.

Трансмиссия — Allison X-1100-3B гидрокинетическая автоматическая, 4 передние и 2 задние скорости

Дальность хода по шоссе, км — 1500

Преодолеваемые препятствия, м — высота насыпи 1.2, глубина водного препятствия 5, ширина рва 2.6

Броня, мм — лоб корпуса/борт/башня — противоснарядная

Производитель — Крайслер

Год принятия на вооружение — 1980



Первые машины **М1** "**Абрамс**" появились в феврале **1980** года и вскоре были приняты на вооружение. **М1** имеет классическую компоновку. Механик-водитель, при закрытом люке, располагается посередине носовой части полулежа, что позволяет уменьшить площадь фронтальной проекции корпуса. Корпус и башня — сварные, из многослойной брони типа "**чобхэм**". Борт корпуса и верхние ветви гусениц покрыты навесными противокумулятивными броневыми экранами. 105-мм нарезная пушка **М68Е1** стабилизирована в двух плоскостях и почти не отличается от пушки **М60**. Система управления огнем включает в себя баллистический вычислитель, комбинированный прицел со встроенным лазерным дальномером и стабилизатором вертикальных линий прицеливания. Дальность обнаружения танков составляет 3000 м ночью и 1200 м в тумане. Скорость поворота башни высокая, а вот скорость перезарядки почти такая же медленная, как и у **М60**. Также танк не оборудован прибором ночного видения. Скорость танка на пересеченной местности достигает 55 км/ч, а разгон до 32 км/ч требует 6.2 с. "**Абрамс**" оборудован защитой от оружия массового поражения, автоматическим противопожарным оборудованием и шестиствольным гранатометом для постановки дымовых завес.

"**Абрамс**" — лучший танк в игре: для пробития его брони требуется 7-8 попаданий из **РПГ** или 4-5 **ПТУР**. Это, конечно, огорчает, но что поделать.

M163 "Вулкан"

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел. — 4

Масса, т — 12

Длина, м — 4.86

Ширина, м — 2.85

Высота, м — 2.74

Дорожный просвет, м — 0.4

Максимальная скорость, км/ч — 65

Двигатель — дизельный 6-цилиндровый 6V-53 с водяным охлаждением, 215 л.с. при 2800 об/мин

Броня, мм — 38 (алюминий)

Вооружение (запас боеприпасов) — 20-мм шестиствольная пушка (500)

Темп стрельбы пушки, выстр./мин — 3000

Вес снаряда, кг — 0.2

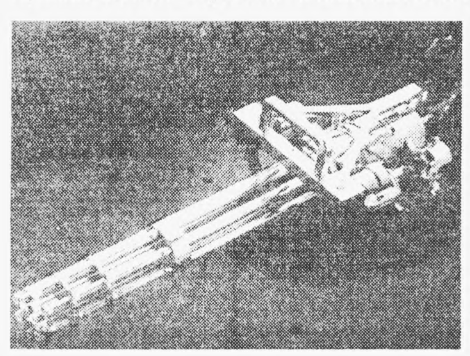
Начальная скорость, м/с — 1250

Эффективный потолок стрельбы, км — 0.5-0.8

Баллистическая дальность, км — 7.5

Амфибия

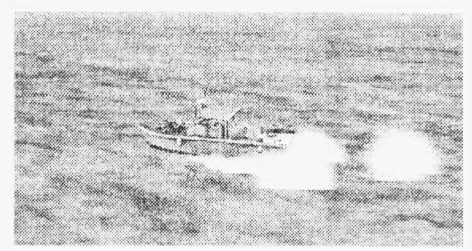
В начале 60-х годов в США была запущена в производство **ЗСУ М163 "Вулкан"** на базе гусеничного бронетранспортера **М113А1**. Она оснащалась 20-мм шестиствольной пушкой **М168 "Вулкан"** с блоком стволов, который вращается электрическим приводом, и беззвеньевой системой подачи боеприпасов, общей для всех стволов, применявшейся в **ВВС** и **ВМС** США. Скорострельность и длительность очереди (по 10, 30, 60 и 100 выстрелов) регулируются посредством специальных механизмов. Для стрельбы используются выстрелы с осколочно-зажигательным и бронебойным трассирующим снарядами.



Недостаточная дальность стрельбы, невозможность всепогодного применения, отсутствие бронированной башни и должных систем обеспечения послужили причиной того, что **ЗСУ "Вулкан"** так и не приняли на вооружение. Ее должна была заменить установка **М247 "Сержант Йорк"**, но и она потерпела неудачу. Вместе с тем, некоторое количество **ЗСУ "Вулкан"** продолжает оставаться на вооружении армий ряда других капиталистических стран.

В **Flashpoint** "**Вулкану**" отводится роль американской "**Шилки**", и с ней он справляется довольно успешно.

Mark II PBR



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел — 2 (капитан и стрелок)

Броня — легкий фиберглас

Длина, м — 9.58

Высота, м — 2.92

Ширина, м — 3.47

Водоизмещение, т — 9

Скорость, узлов — 35 (65 км/ч)

Двигатель — два 2-х цилиндровых дизеля V-6-53N фирмы "Detroit Allison Corporation", 250 л.с., 4300 куб. см

Запас топлива, л — 160 (2 бака)



Вооружение — сдвоенный пулемет 0.50 калибра (12.7-мм)

Эти катера были специально разработаны для использования на мелководных реках, широко применялись во Вьетнаме. Из характерных особенностей можно отметить обтекаемый корпус из фибергласа, мелеискатель и реактивные двигатели от **Detroit Diesels** (2800 об/мин). Капитан находится сзади и немного левее стрелка в центре катера, а сзади расположен отсек для десанта. Вооружен **Mark II PBR** сдвоенным пулеметом 0.50 калибра на носу (более 1600 выстрелов в минуту). Несмотря на размер катера и его вооружение, **Mark II PBR** погружается в воду всего на 0.6 м и обладает повышенной маневренностью. Остальное смотрите у **СССР**.

Tank Landing Ship

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел. — 257

Длина, м — 156.6

Ширина, м — 20.7

Полное водоизмещение, т — 8450

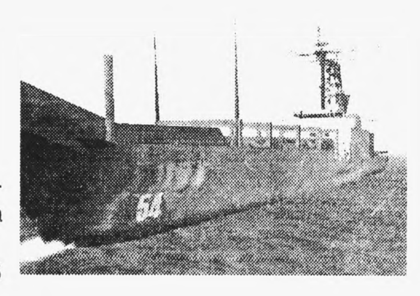
Скорость, узлов — 20 (36.8 км/ч)

Энергетическая установка — 6 дизельных агрегатов мощностью до 16000 л.с., работающих на два гребных винта

Вооружение — 20-мм установка Phalanx CIWS и 2 25-мм пулемета МК 38

Производитель — National Steel и Shipbuilding

Год принятия на вооружение — 1969





Большой десантный корабль океанской зоны, проект **LST-1184**, предназначен для транспортировки и высадки десанта и боевой техники. Высадка может производиться как на оборудованное, так и на необорудованное побережье с малым уклоном дна. Десантные корабли этого класса были первыми в ВМФ США, у которых высадочное устройство располагалось в носовой части и состояло из носовых ворот и выдвижной сходни. Форма корпуса, обеспечивающая скорость до 20 узлов в час, не позволяет в полной мере использовать носовые ворота, поэтому высадка десанта и транспорта производится с помощью выдвижной сходни длиной около 34 м. В то же время, кормовые ворота позволяют высаживать "амфибии" прямо на воду.

В **Operation Flashpoint** единственная роль данного корабля — большая и красивая декорация. Правда, стоит отметить, что на нем могут дозаправляться и пополнять боезапас вертолеты.

Сопротивление

Сопротивление использует устаревшую технику обеих сторон, как то: первые образцы серии **M151**, **УАЗ-Г**, грузовики **PV3S**, **БМП-1**, **T-55**. Также повстанцы используют гражданскую технику.

Заводи!

Позвольте пару слов об обращении с техникой. Перед использованием какой-либо техники неплохо бы в нее забраться. Обычно это происходит так: подходим поближе к машине и в меню действий выбираем, куда нам залезть. Бывает много вариантов для расселения: на место водителя, на место пассажира, на место стрелка, на место командира и т.д. Если текущее место дислокации вам пришлось не по душе, то через тоже меню вы можете сменить его на другое, при условии что оно свободно. Аналогично можно пересаживать подчиненных.

Чтобы завести/заглушить технику, можно использовать команду **Engine ON/OFF** все того же меню, но более простой способ — сразу начать движение.

Присутствует возможность высунуть голову (**Turn IN/OUT**) через люк для лучшего обзора, но это небезопасно — один меткий выстрел, и нет у танка командира.

Вылезти из машины можно на ходу — команда **Eject**.

При полной комплектации экипажа командир только отдает приказы — ехать туда-то, атаковать того-то. Но при желании можно взять управление огнем на себя — команда **Manual Fire**, и орудийная башня ваша! Перезарядка осуществляется автоматически, а вот команда к смене вида боеприпасов производится из меню действий — **Reload Shell/Reload HEAT** и т.д.

Напролом

Тактика ведения боя на танке кардинально отличатся от той, о которой вы могли прочитать в разделе о пехоте. Странно, если было бы иначе. Итак, в танке вы будете либо командиром, либо стрелком, либо водителем. Сразу скажу: командирская должность не для слабонервных, ибо подчиненные тупы неимоверно. Выход — залезть на место водителя или стрелка.

Будучи водителем, всегда помните об уязвимых местах вашего танка и обращайтесь к врагу самой защищенной его частью — лбом. При атаках на скорости (а именно так их и нужно проводить) старайтесь не вилять — это усложнит работу стрелку. Также старайтесь использовать неровности ландшафта в своих целях, но, опять же, не забывайте про стрелка. Никогда не заезжайте во время боя на возвышенность — там вы идеальная мишень, благодаря потере скорости и маневренности. Если ваш танк подбили из гранатомета, ни в коем случае не останавливайтесь и продолжайте двигаться вперед — остановка лишь сделает вас легкой целью. Если техника непригодна к дальнейшему использованию, поставьте ее так, чтобы за ней можно было укрыться от вражеских пуль.

Сидя в кресле стрелка, не забывайте про разные виды боеприпасов, ведь одни из них лучше поражают бронированные цели, а другие наоборот. Опять же, помните о зонах поражения и стреляйте вражеским танкам в заднюю часть или в башню (желательно в основание орудия) — так вы сможете вывести танк из боя. Также бывалые игроки советуют стрелять лишь через несколько секунд после перезарядки орудия — в этом случае получаются более хорошие результаты точности попадания.

Авиация: СССР

Ми-17

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж/пассажиры, чел. — 2/14
Диаметр винта, м — 21.2
Длина, м — 25.3
Высота, м — 4.7
Диаметр хвостового винта, м — 3.9



Масса, т — 13

Двигатель — два ГТД ТВ3-117МТ, л.с. — 3800

Максимальная скорость, км/ч — 360

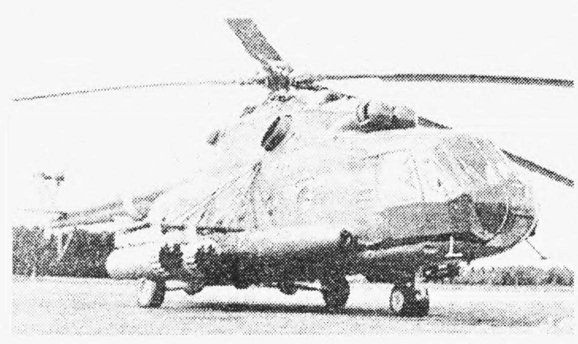
Статический потолок, м — 3200

Динамический потолок, м — 5550

Дальность полета, км — 500

Прибор ночного видения

Вооружение (запас боеприпасов) — 6 57-мм ракетных установок С-5 (32 ракеты в каждой)



Производитель — МВЗ имени М.Л. Миля

Основное назначение вертолета — перевозка грузов и пассажиров. Установленная на вертолете тросовая внешняя подвеска, оборудованная весоизмерительным устройством, позволяет транспортировать грузы весом до 3 тонн. Вертолет **Ми-17** может использоваться для перевозки людей, для чего в грузовой кабине, оборудованной системой отопления и вентиляции, имеются откидные сидения, вместимость — до 24 человек. Для перевозки больных в кабине имеются узлы под установку 12 носилок и соответствующего медицинского оборудования. Над сдвижной дверью фюзеляжа устанавливается бортовая стрела, на которой при производстве спасательных работ можно поднимать на режиме висения с помощью электролебедки людей и небольшие грузы. Для увеличения дальности полета в грузовой кабине могут устанавливаться один или два дополнительных бака.

В **Flashpoint Ми-17** используется прежде всего как транспортно-ударный вертолет. Многие игроки даже предпочитают его **Ми-24**. Главная причина — обзор из кабины **Ми-17** куда более широкий, а целиться намного удобнее. Главным минусом **Ми-17** является его вооружение — **С-5** хорошо подходят для "выжигания" местности и уничтожения легкобронированной техники, но при бое против танков требуют многократных заходов на цель.

Ми-24



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж/пассажиры, чел. — 2/8

Предел массы для взлета, т — 11,1

Масса пустого, т — 8.5

Масса внешнего вооружения (на крыльях), т — 1.5

Грузоподъемность, т — 2.4

Стандартная загрузка — 8 солдат или 4 носилок

Двигатель — два ТВД, ТВ3-117, 1619 кВт

Максимальная скорость, км/ч — 305

Крейсерская скорость, км/ч — 295

Скорость подъема, км/ч — 54

Максимальная перегрузка, G — 1.75

Прибор ночного видения

Дальность полета при средней загрузке, км — 450

Дальность полета с дополнительными топливными баками, км — 950

Вооружение (запас боеприпасов) — сдвоенная 30-мм пушка 2А42 (500), ПТУР "Штурм" (8), 2 57-мм ракетных установки С-5 (32 ракеты в каждой)

Эффективная дальность стрельбы из пушки, км — 4

Темп стрельбы, выстр./мин — 300, или от 2000 до 2600

Производитель — МВЗ имени М.Л. Миля

Год принятия на вооружение — 1971



Вплоть до конца семидесятых годов это был самый мощный и эффективный боевой вертолет в мире. На **Ми-24** установлено много мировых рекордов, один из которых — абсолютный рекорд скорости **367 км/ч**, продержавшийся около 10 лет. Принципиальным отличием **Ми-24** от западных машин было наличие отделения для мотострелков (8 человек). Кабина пилота бронированная, двигатель защищен титановой броней, способной выдержать выстрелы 20-мм пушки, а корпус выдерживает попадания из стрелкового оружия, в том числе и крупнокалиберных (12.7-мм) пулеметов. Выпущено очень много вариантов **Ми-24**, модернизации он подвергается и по сей день. Вертолет способен решать самые разнообразные задачи: уничтожать танки противника, штурмовать его огневые позиции и опорные пункты, сопровождать транспортно-десантные вертолеты и вести воздушный бой, корректировать огонь артиллерии, забрасывать в тыл противника небольшие десантные подразделения и разведгруппы, вести радиационную и химическую разведку, эвакуировать раненых с поля боя.

Ми-24 имеет только три известных уязвимых места: воздухозаборники турбин, агрегат хвостового винта и топливный бак, необъяснимо, но удобно расположенный под красной звездой на фюзеляже. Знающий это боец с **ПЗРК "Stinger"** может стать большой проблемой. Но, летая на малых высотах, вы сможете свести вероятность такого попадания к минимуму.

Су-25 "Грач"



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел. — 1

Размах крыла, м — 15.6

Длина самолета, м — 14.6

Высота самолета, м — 5.2

Грузоподъемность, т — 4

Масса, т — 17.6 (полный)

Двигатели — 2 ТРД Р-195

Тяга — 2 x 4500 кгс

Необходимая дистанция для взлета, м — 472

Потолок высоты, км — 10

Максимальная скорость, км/ч — 950

Запас топлива, т — 3.5 (внутренние баки)

Дальность полета, км — 1250

Вооружение — 30-мм двухствольная пушка ГШ-30-2, УР "воздух-земля" Ч 29-Т, 57-мм НУР

Год принятия на вооружение — 1979



Многие советские боевые самолеты появились благодаря прототипам США — в данном случае прослеживается сходство с **Нортроп А-9А**, проигравшим в конкурсе **А10-А**. **Су-25** по сравнению **с А10-А** значительно меньше и легче, но имеет большую мощность и скорость. Предназначение **Су-25**: поддержка сухопутных войск, уничтожение тяжелой техники, укреплений и других хорошо защищенных целей. Поэтому в конструкции самолета учтены требования укороченности фюзеляжа, независимости от наземных служб, хорошей маневренности на малой высоте и высокой устойчивости к наземному огню вплоть до 23-мм калибра.

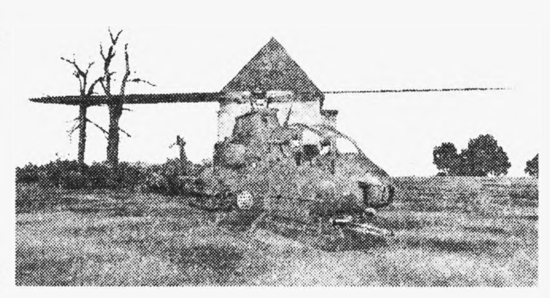
Основным театром боевых действий для **Су-25** был Афганистан, где они сделали около 60000 боевых вылетов, что в среднем составило по 3000 вылетов на самолет. При этом были показаны высокие боевые и летные качества самолета, а также его неприхотливость и высокая ремонтопригодность. За все время войны в Афганистане было потеряно всего 23 штурмовика! Более того, известен случай, когда самолет был сбит только попаданием второй ракеты, причем летчик остался жив — его спасла броневая защита кабины и фонаря. **ОКБ П.О.Сухого** был получен огромный опыт эксплуатации **Су-25** в боевых условиях.

Управлять самолетами в игре очень сложно, а с мышкой и клавиатурой — практически невозможно. Именно поэтому игроки очень их не любят. Тем не менее, в умелых руках самолет очень опасен, а сбить его неимоверно трудно (для другого игрока).

Авиация: НАТО

AH-1S Huey Cobra

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Экипаж, чел — 2
Диаметр винта, м — 14.6
Длина, м — 16.1
Ширина, м — 2.98
Высота, м — 4
Масса, т — 4.53
Двигатель — Дженерал Электрик Т53 1342 кВт
Динамический потолок, м — 5700
Статический потолок, м — 3050
Максимальная скорость, км/ч — 285
Дальность полета, км — 506
Запас топлива, л — 980
Броня, мм — тонкая сталь 5
Вооружение (запас боеприпасов) — 30-мм трехствольная пушка М197 (500), 76-мм НУР FFAR (38), ПТУР "ТОУ" (8)
Прибор ночного видения
Производитель — Бэлл Геликоптер Текстрон Инкорпорейшн
Год принятия на вооружение — 1965

Вертолеты **АН-1** выполнены по одновинтовой схеме с двухлопастным несущим и ру-



левым винтом. Они имеют узкий фюзеляж с почти в три раза меньшим диаметром поперечного сечения, а также лыжное неубирающееся шасси. Пилотская кабина рассчитана на двух членов экипажа, сидящих друг за другом. Обладают усиленной броневая защитой вертолета и дублированной системой управления. В носовой части фюзеляжа всех вертолетов **AH-1** находится турельная пушечная установка, а под крылом — четыре пилона под съемное вооружение. Для снижения вероятности поражения ракетами с ИК головкой самонаведения, **AH-1** оснащен системой охлаждения выхлопных газов двигателей. Лопасти несущих винтов усилены и способны выдерживать попадания снарядов 23-мм калибра.

Появившаяся в **1977** г. модификация вертолета **AH-1S** — "**Huey Cobra**" была оснащена мощным двигателем. **AH-1S** оснащен новой турельной установкой и пушкой или гранатометом калибра 40 мм. Дополнительно, вертолет может нести до **8 ПТУР "Тоу",** которые могут применяться в ночное время и в условиях плохой видимости; либо **76 НУР FFAR** или **"Гидра"** калибра 70 мм в четырех подвесных блоках. Также он снабжен приборами **РЭБ**, системой дипольных отражателей и системой обнаружения

Вообще, "**Кобра**" — это очень быстрый и маневренный вертолет, а опытный пилот может даже позволить себе на "**Кобре**" между деревьями. Лично я предпочитаю **"Кобру"** всем остальным вертолетом в игре, ибо она гораздо маневреннее всех своих собратьев, а малое количество вооружения не является помехой, благодаря возможности быстро и точно заходить на цель.

UH-60 Blackhawk



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж/пассажиры, чел — 3/14
Диаметр основного винта, м — 16.4
Количество лопастей — 4
Длина, м — 19.76
Ширина, м — 16.1
Высота, м — 5.18
Масса, т — 9.18
Грузоподъемность, кг — 3630
Двигатель — два ТВД Дженерал Электрик Т-700- GE-700, по 1560л.с. (2109 кВт) каждый
Динамический потолок, м — 5790
Статический потолок, м — 3170
Максимальная скорость, км/ч — 325
Дальность полета, км — 600
Запас топлива, л — 1340
Броня, мм — тонкая сталь 10
Вооружение (запас боеприпасов) — 7.62-мм пулемет М60 (500) или 76-мм НУР FF AR (38)
Прибор ночного видения
Производитель — Сикорский Эйркрафт
Год принятия на вооружение — 1976

Вертолет **UH-60 "Блэк Хок"** появился в **1974** году в результате осуществления правительственной программы США **UTTAS**. Фирмой Сикорского была проделана огромная

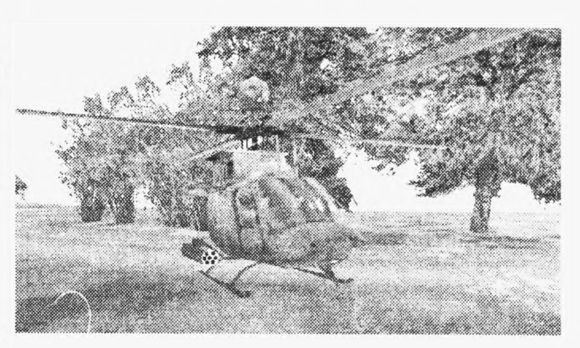


работа по удовлетворению требований программы **UTTAS**: в четыре-пять раз повысить надежность и живучесть вертолета. В частности, нашли большое применение композиционные материалы, составляющие 17% массы вертолета, и высокопрочные материалы, предотвращающие развитие трещин после боевых повреждений. Лонжерон лопасти несущего винта выполнен из титанового сплава, обшивка из стеклопластика. Вертолет выполнен по одновинтовой схеме, оснащен бронированными сидениями экипажа и пассажиров (11 десантников), а броня может выдержать выстрелы из 23-мм пушки. При аварийном ударе о землю автоматически включается система пожаротушения. Имеются сигнализаторы повреждения лопастей. На входе в воздухозаборник имеется встроенный фильтр очистки воздуха от песка, пыли и посторонних предметов.

Вертолет **UH-60** вооружен 7.62-мм пулеметом **M60**, имеются два пилона с четырьмя точками подвески **НУР**, бомб или дополнительных топливных баков. Защитное вооружение включает ложные тепловые цели (**ЛТП**) и систему предупреждения об облучении.

Как транспортный вертолет, гораздо хуже **Ми-17**, но пулемет **M60** может хорошо поддержать высадившуюся пехоту.

OH-58D Kiowa Warrior



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел — 2

Диаметр главного винта, м — 10.67

Диаметр хвостового винта, м — 1.65

Длина, м — 10.48

Высота, м — 2.29

Масса пустого, кг — 1492

Внутреннее топливо, л — 454

Двигатель — 1 ГТД Allison 250-C30X мощностью 485 кВт

Максимальная скорость, км/ч — 241

Дальность действия, км — 463

Продолжительность полета, ч — 2.5

Скороподъемность, м/мин — 469

Статический потолок, м — 3360

Вооружение — 4 ПТУР Hellfire, или 4 УР "воздух-воздух" Stinger, или 2 ПУ 7x70-мм НУР Hydra и 12.7-мм пулемет Colt-Browning M3, или 2 7.62-мм пулемета, или 20-мм пушка GIAT M621

Год принятия на вооружение — 1985

Это первый разведывательно-ударный вертолет США. Он разработан по программе **AHIP** (**Army Helicopter Improvement Program**) и позволяет осуществлять разведку наземных целей и корректировать артиллерийский огонь. Первый вылет вертолета состоялся 6 октября **1981** г.

На вертолете **OH-58D** установлен экономичный двигатель, взамен полужесткого двухлопастного винта использован четырехлопастной несущий винт с упругой подвеской, а ру-

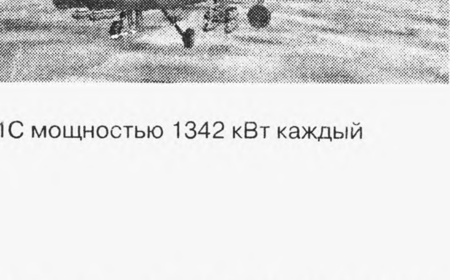
левой винт — двухлопастной. Для уменьшения возможности поражения ракетами с ИК-головкой наведения на вертолете установлена система ослабления теплового излучения двигателя и станция активных инфракрасных помех. Экипаж и топливные баки закрыты бронещитами, выдерживающими попадания 30-мм снарядов. Вертолет способен вести разведку в любое время суток и в плохих метеоусловиях. В состав оборудования входят телевизионные и инфракрасные приборы, лазерный дальномер-целеуказатель, доплеровская радарная система и прибор ночного видения, установленный на шлеме пилота. Для обнаружения цели и определения расстояния до нее на вертолете установлена оптикоэлектронная система **Mast Mounted Sight (MMS)**, расположенная над втулкой несущего винта. Возможна установка различного вооружения.



Более бесполезного юнита в **Operation Flashpoint**, наверное, нет. Фанаты даже переделывали модель вертолета, в которой сажали спецназовца на "лыжи" вертолета, чтобы хоть как-то сделать его играбельным.

AH-64 Apache

Тактико-технические характеристики (ТТХ):



Экипаж, чел. — 2
Диаметр главного винта, м — 14.63
Диаметр хвостового винта, м — 2.79
Длина, м — 4.97
Высота, м — 4.66
Масса (пустого), кг — 5165
Внутреннее топливо, кг — 1157
ПТБ — 4 x 871
Двигатель — 2 ГТД General Electric T700-GE-701C мощностью 1342 кВт каждый
Максимальная скорость, км/ч — 365
Дальность действия, км — 428
Продолжительность полета, ч — 3
Скороподъемность, м/мин — 762
Статический потолок, м — 4570
Вооружение (боеприпасы) — 30-мм пушка M230 Chain Gun (1200), 16 (4x4) ПТУР AGM-114 Hellfire
Год принятия на вооружение — 1984

В начале **1984** года первая группа вертолетов **AH-64A Apache** поступила на вооружение армии США. **AH-64A**, по мнению экспертов **НАТО**, является наиболее совершенным из всех боевых вертолетов, состоящих на вооружении стран альянса. Он создан для борьбы с танками противника в условиях высокой насыщенности поля боя средствами войсковой **ПВО**. Возложенные на него задачи "**Апач**" может выполнять в сложных метеорологических условиях, условиях плохой видимости, днем и ночью. Двигатели оборудованы специальным устройством, рассеивающим струю и



снижающим температуру выхлопа, что уменьшает вероятность поражения вертолета ракетами с инфракрасной головкой наведения. Лопасть сохраняет работоспособность при попадании пуль калибра 12,7 мм. "**Апач**" оснащен современным радиоэлектронным оборудованием. Впервые на боевом вертолете установлена нашлемная система целеуказания, позволяющая управлять стрелковым и ракетным вооружением движением головы. Использование двух независимых гидросистем, бронированной кабины и наиболее важных систем и участков планера, а также применение топливных баков специальной формы и конструкции позволило разработчикам создать машину, способную выполнить боевую задачу и вернуться на базу после попадания в вертолет снарядов калибром 23 мм.

Самый боеспособный вертолет в игре, но по маневренности уступает "**Кобре**".

CH-47 Chinook

Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Экипаж, чел — 2-3

Диаметр главного винта, м — 18.59

Диаметр хвостового винта, м — 18.59

Длина, м — 15.54

Высота, м — 5.77

Масса (пустого), кг — 10151

Внутреннее топливо, л — 3899

Тип двигателя — 2 ГТД Textron Lycoming T55-L-712 мощностью (при полете) 2237 кВт каждый

Максимальная скорость, км/ч — 298

Дальность действия, км — 370

Скороподъемность, м/мин — 669

Статический потолок, м — 3215

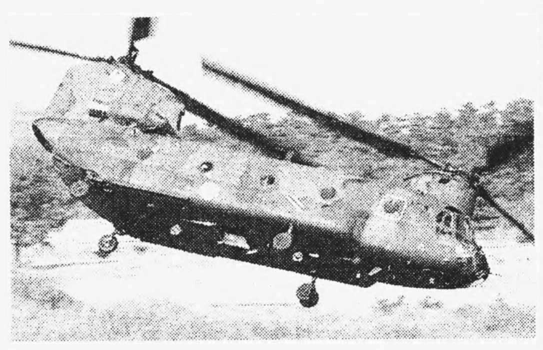
Полезная нагрузка — 25 солдат или 24 носилки или 8 т груза в кабине или 10 т на подвеске

Вооружение — 12.7-мм пулемет

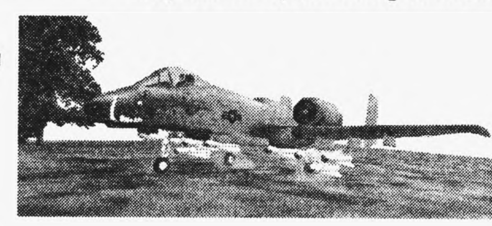
Год принятия на вооружение — 1962

Из пяти заявок, поданных на конкурс, ВВС США выбрали **Boeing Vertol Model 114**, как наиболее отвечающий требованиям, предъявляемым к фронтовому мобильному вертолету. А требования были таковы: вертолет должен был иметь оборудование для полетов в любую погоду, нести нагрузку **1814** кг внутри фюзеляжа или **7257** кг на внешнем тросе, перевозить до 40 военнослужащих, приспособления для эвакуации раненых и перевозки любого компонента ракетной системы **Martin Marietta Pershing**, а также иметь возможность непосредственной загрузки в хвостовой части фюзеляжа.

В июне **1959** г. был заключен первый контракт на пять вертолетов **YCH-1B**. Позже они получили обозначение **CH-47A Chinook**. Поставки вертолетов **CH-47A** начались в декабре **1962** года. С тех пор было выпущено несколько вариантов — **CH-47B**, **CH-47C** и **CH-47D**, отличающихся более мощными силовыми установками. После успешного завершения летных испытаний этих опытных образцов компания "Боинг Вертол" приступила к выполнению программы по модернизации вертолетов **CH-47A** в соответствии со стандартом **CH-47D**, первый из которых был поставлен в **1982** году.

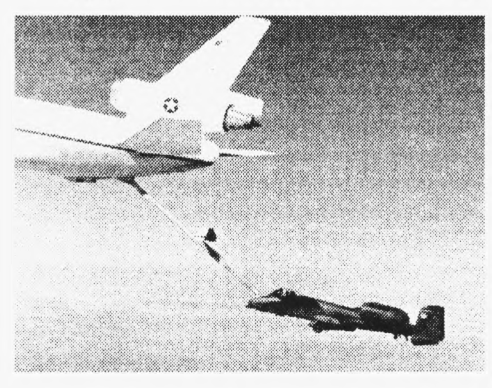


A-10 Thunderbolt



Тактико-технические характеристики (ТТХ):

Размах крыльев, м — 18
Длина, м — 16
Высота, м — 4
Масса, т — 22.6
Двигатель — 2 турбопропеллерных Дженерал Электрик TF-34-GE-100
Тяга, кгс — 4106
Потолок высоты, км — 11.5
Максимальная скорость, км/ч — 704
Дальность полета, км — 3900
Вооружение (запас боеприпасов) — 30-мм семиствольная пушка GAU- 8/A"Авенджер", ракеты "Мэверик"
Производитель — Фэйрчайлд
Год принятия на вооружение — 1976



Специально спроектированный для интенсивной воздушной поддержки сухопутных войск, **A-10**, также известный как **Tank Killer**, сочетает в себе высокую грузоподъемность и большой радиус действия. "Бородавочник" (так называют данные самолеты) — это один из самых прочных самолетов. Пилот находится в кабине, покрытой титановой броней, выдерживающей очередь из 23-мм пушки. Кабина укомплектована катапультируемым креслом и закрывается сверху прозрачным выпуклым фонарем, обеспечивая отличную круговую видимость. Защищенные тяжелой броней двигатели приподняты над задней частью фюзеляжа для максимальной защиты от наземных теплонаводящихся ракет. **A-10** способен выполнять полет только с одним работающим двигателем и отстреленным наполовину хвостом.

Основным оружием A-10 является огромная 30-мм роторная пушка "**Авенджер**". Это самое большое авиационное орудие укомплектовано примерно 1200 высокоскоростными снарядами с урановыми боеголовками. В боеголовках используется специальный нерадиоактивный обедненный уран, который тяжелее, чем сталь или свинец. "**Авенджер**" сам по себе способен вывести из строя вражеский танк, но **A-10** этого мало, и он может нести до 8 т оружия класса "воздух-земля".

От винта!

Забраться в авиатехнику можно по аналогии с бронетехникой. А вот управлять здесь нужно уже несколько по-другому. Прежде всего, советую использовать джойстик — только с ним можно плавно и уверенно контролировать винтокрылую машину, не говоря уже о пилотах самолетов, мышка для которых — прямая путевка к **Load Game**. Итак, устроившись в кресле пилота, включаем двигатель (**Engine ON**) и, дождавшись раскрутки лопастей, взлетаем (**[Q]**). За описанием управления отправляю вас к блоку "**Управление**", а сам пока расскажу о том, как садиться и взлетать.

В игре есть функция автозависания (**Auto-Hover**), но не нужно наивно полагать, что вы

всегда сможете ею воспользоваться. Пока вы будете зависать, какой-нибудь проныра со "Стингером" прицелится, сходит на перекур, придет и нажмет кнопку. Так что нужно учиться садиться "по-папски": заходите на посадку под углом 45 градусов, носом вниз, с постоянной скоростью до 30 км/ч, постепенно начинаете поднимать нос машины, чтобы снизить скорость и не разбиться о землю. На высоте около пяти метров поднимите нос еще выше, чтобы сбросить оставшуюся скорость. Снижайтесь еще ниже, до полуметра, и отдавайте команду на выход. Выгрузив десант, врубайте полные обороты и под углом в 45 градусов уходите из зоны.

Вообще же, летать следует на низких высотах — так вы резко уменьшаете шансы врага на своевременное обнаружение и уничтожение вас.

Закрылки

Но не едиными вертолетами жив **Flashpoint**! Как я уже говорил, игроки не очень любят летать на самолетах, потому что это сложно, а на мышке равно самоубийству. Управление смотрите, простите за каламбур, в блоке "**Управление**", а я объясню основные принципы управления самолетом в **Operation Flashpoint**.

Чтобы взлететь и не плюхнуться на землю, нужно, во-первых, не делать резких движений, а, во-вторых, набрать достаточную подъемную силу. Выровняйте машину по взлетно-посадочной полосе, поднимите закрылки и зажмите клавишу **W**. Если используете мышку, то держите ее курсор в центре экрана. Когда самолет достигнет скорости в 200 км/ч, немного приподнимите курсор, и через пару секунд самолет оторвется от земли. При наборе высоты порядка 20 метров закрылки автоматически опустятся, а шасси уберутся (правда, при условии, что вы играете на уровне сложности **Cadet**, иначе придется убирать шасси самостоятельно). Продолжайте подниматься до 250 метров. Не делайте резких маневров, иначе — сваливание и снова аэродром! Для разворота в нужную сторону используйте правый и левый стрейфы или, опять же, мышку. При повороте нос машины немного опускается, поэтому компенсируйте это, немного приподняв курсор мыши. Следите за ландшафтом — горы бывают высокие, а туман густой. Чтобы сохранить набранную высоту, нос самолета следует держать чуть выше линии горизонта.

Атаку на наземную цель следует начинать с бреющего полета — первоначально нужно визуально определить расположение цели и запомнить местность. Лететь следует как можно ниже и быстрее. Разведав местность, делайте заход на цель. Когда до цели останется около 700 метров (то бишь когда ее еще не будет видно со стандартной дистанцией обзора), немного опуститесь и сбросьте скорость до 220-280 км/ч. Как только цель появится в зоне видимости (расстояние 400-600 м), выровняйте самолет с целью (направьте нос машины немного выше цели) и начните торможение. Так вы получите в свое распоряжение гораздо больше времени, но платой за это будет уязвимость для наземных ПВО. Кстати, оные стоит устранять в первую очередь.

Использовать пушку против наземных целей — дело не очень безопасное, так как легко увлечься и стремительным домкратом рухнуть на землю. Так что лучше использовать ракеты, а пулемет приберечь для вертолетов врага. Кстати, последние — настоящая гроза вашей безопасности, ибо здешнему **AI** в меткости не откажешь.

Еще одна сложность: приземление. Выровняйте машину по взлетно-посадочной полосе. Направьте самолет к началу взлетно-посадочной полосы и старайтесь сохранять высоту порядка 40 метров, пока не увидите ее. Аккуратно направьте нос машины в точку, которая находится примерно на четверти длины всей полосы. Зажмите клавишу "**Назад**", чтобы сбросить скорость, и сохраняйте направление движения, пока скорость не достигнет отметки 20. Не пытайтесь ускорить процесс посадки и заставить машину опускаться быстрее — это приведет к крушению. Счастливой посадки!

▲▲▲

Вот и все, что я хотел вам рассказать. Надеюсь, вы почерпнули много полезной информации. Мой коллега продолжит начатую тематику своим увесистым прохождением. В заключение хочу посоветовать вам сайт ***http://flashpoint.xaos.ru*** — там вы найдете полные версии истории создания техники и уйму другой полезной информации. Автор данного руководства выражает благодарность всему коллективу ***http://flashpoint.xaos.ru*** и лично **Gunslinger** (***gunslinger@xaos.ru***) за помощь при составлении материала.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Данное прохождение выполнено на максимальной сложности — "**Ветеран**". Уровень сложности можно менять в любой момент игры, однако с более легкими установками не изменяются численность и состав сил противника, а лишь ухудшаются их боевые показатели, а также пропадают некоторое "подсказки" интерфейса.

Наибольшее внимание в прохождении уделено тем миссиям, где приходится воевать "на своих двоих", ибо успех в остальных заданиях в первую очередь зависит от вашего навыка водителя, штурмана или пилота.

Прохождение не включает в себя набор дополнительных миссий из аддона "**Красный молот**", выпущенного "**Букой**" на одном диске с оригинальной игрой.

Сохраненные игры

Чтобы сделать доступными к прохождению все игровые миссии, воспользуйтесь нашей сохраненкой, сделанной во время последнего боевого задания. Распакуйте архив с компакта и скопируйте его содержимое по адресу **Users/*(имя вашего персонажа)*/Saved/campaigns/1985** в каталоге с установленным **Flashpoint**.

Файлы вы сможете получить, запустив прилагаемый к книжке компакт и зайдя в **"Игровая зона" — "Рубрики книги" — "ACTION, STRATEGY, RPG" — Operation Flashpoint.** Приятной игры!

Миссия 1 — Тренировка

В этой миссии вы получите большинство необходимых для игры навыков. Врагов в окрестностях нет, если, конечно, не считать не по чину наглого сержанта. Внимательно слушайте его инструктаж и выполняйте все приказы. Пробегитесь из строя до грузовика и обратно, затем вместе с остальными садитесь в грузовик и, достигнув места назначения, проходите полосу препятствий и тренируйтесь на стрельбище. Постарайтесь как можно лучше освоиться с управлением — больше у вас такой возможности не будет.

Миссия 2 — Кровавый рассвет

Боевая тревога — чье-то нежелательное присутствие обнаружено на одном из островов архипелага, и нашему отряду приказано срочно вылетать на место и разобраться в ситуации. После того, как вы высадитесь из вертолета, выполняйте все приказы чернокожего офицера. С берега бегите до опушки леса и выслушайте последний инструктаж. Мы наступаем с запада на рубеж поселка Мортон в восточном направлении. Не теряйте из виду офицера и в точности повторяйте все его действия. Если нужно ложиться — ложитесь, бежать — бегите за ним. Даже не вздумайте направляться в деревню по дороге — моментально получите по зубам из вражьего миномета.

На подходе к деревне не торопитесь наступать, а дождитесь прихода дружественной бронетехники. После того как получите сообщение о том, что подходы к поселку зачищены, смело заходите на центральную улицу. Если это — ваша первая игра в Flashpoint, то с вероятностью 90% вы так и не увидите живьем ни одного врага.

Миссия 3 – Совместные действия

Наступление на русские позиции продолжается. Теперь наша цель — деревня Регина. Мы наступаем с севера при поддержке отряда "Альфа" и танкового взвода "Браво". Высадившись из грузовика, следуйте за офицером и поднимайтесь на холм. Видите на юге группу домиков? Это и есть Регина, наша конечная цель. Мы организуем начальную волну наступления, поэтому на первых порах придется действовать без танковой поддержки. Вместе с отрядом осторожно спускайтесь с холма, пока не услышите первые выстрелы. Прячьтесь за ближайшими кустами и начинайте осторожно продвигаться на юг. Вы вряд ли получите приказы на конкретные цели, поэтому старайтесь помочь коллегам, ведя огонь по далеким силуэтам возле домов.



▲ Перед началом внезапной атаки не помешает лишний раз проконтролировать ситуацию.

После первого успешного этапа наступления вы получите приказ выдвигаться на позицию дома на окраине. Не спешите рваться вперед, а лучше обратите внимание на западную часть деревни, откуда русские спешно бегут в леса. Стреляйте по врагам и подходите к назначенному в приказе дому только после того, как это сделает ваш офицер (или, в случае его гибели, кто-нибудь другой из бойцов, назначенный командиром). В восточной части в это время наступают танки, поэтому оставайтесь на месте и ждите дальнейших приказов. Приказ вскоре поступит, но совсем не тот, который вы ожидаете. На рубеж Регины выдвинулась целая колонна советских танков, поэтому быстро покидайте занятую позицию, двигайтесь обратно на север и поднимайтесь на холм к точке эвакуации.

Миссия 4 – Расквартировка

Наши войска терпят поражение по всему острову. Одна за другой теряются ценнейшие боевые позиции. Невидимая линия фронта приблизилась вплотную к Мортону, поэтому настала пора оборудовать новый лагерь в районе деревни Лемуль. Дождитесь чернокожего сержанта Бергхова и вслед за ним садитесь в армейский джип. В конце пути выходите из машины и пересаживайтесь в грузовик на место водителя.

Осторожно ведите машину вслед за сержантским джипом, соблюдайте дистанцию и следите за дорогой. Когда прибудете обратно в лагерь, дождитесь, пока все солдаты соберутся в кузове, и продолжайте движение за машиной Бергхова. По пути держитесь правой стороны дороги и не давите сильно на газ — возможно встречное движение. Прибыв на место дислокации (деревню Лемуль), выходите из грузовика и ждите дальнейших приказов сержанта.

С двумя другими солдатами садитесь в армейский джип и слушайте долгий урок политинформации. Остановившись на опушке, покиньте джип и, не отставая от сержанта, двигайтесь вглубь чащи. Выйдя на другой стороне леса — обратите внимание на невысокий холм. Сразу же после предостережения сержанта из-за него покажутся каски русского патруля. Стреляйте на поражение (патрульных всего трое) и вслед за Бергховым бегите на запад леса. Там уже рыщут трое советских десантников. Не спешите вступать с ними в бой, а предоставьте все патрулирующему окрестности M113. После того как все враги бу-

дут уничтожены, возвращайтесь к джипу и отправляйтесь обратно в Лемуль. Если вдруг погибнет сержант, то вести машину придется самостоятельно — воспользуйтесь картой.

Миссия 5 – Тревога

Тихий вечер в Лемуле, солдаты маются бездельем и заключают пари на ближайшую ночь. Лейтенант на джипе отправляется с докладом в Мортон, но по пути попадает в засаду — начинается тревога. Внимательно выполняйте все приказы, вместе с остальными бойцами грузитесь в M113, стоящий на дороге, и начинайте мысленно молиться.

Когда поступит команда к высадке, пригнитесь и бегите на правую обочину дороги. Залегайте в ближайших кустах и внимательно следите за рощицей прямо по курсу. После того как противник собьет ваш M113, приготовьтесь к массированной атаке со стороны леса прямо и слева от дороги. Не пытайтесь геройствовать и не бегите к деревьям — моментально получите заряд свинца в бок. Продвигайтесь к рощице вслед за вашими бойцами и зачищайте гранатами все подозрительные кусты. Дождавшись поддержки, забирайтесь в пришедший за вами грузовик и уезжайте обратно в лагерь.

Миссия 6 – Монтиньяк должен пасть

Первый решительный контрудар по силам русских. Трехстороннему нападению подвергнется захваченный накануне противником поселок Монтиньяк. Мы — отряд "Альфа", атакуем с запада, с севера наступает "Браво", а "Чарли" прикрывает северо-западные подходы к деревне. На дворе кромешная ночь, так что действуйте осторожно и ориентируйтесь по вспышкам выстрелов (помните, что, стреляя не из укрытия, вы сами здорово демаскируете себя).

Наступление пройдет без особых осложнений — просто исполняйте все приказы и старайтесь держаться подальше от открытых пространств и дороги. Когда наступление закончится, вместе с остальными садитесь в грузовик и направляйтесь в следующий поселок. По пути вы попадете в засаду — укрепрайон русских встретит вас шквальным огнем из гранатометов. Быстро выскакивайте из грузовика (ему все равно уже не спастись), прячьтесь в кустах подальше от дороги и начинайте отстреливаться от занявшего хорошую позицию противника.

Не торопитесь ликовать, когда услышите приближающийся шум вращающихся лопастей. Вертолет, спешащий вам на помощь, будет сбит вражеским Ми-24, и вам не останется другого выхода, как отступать по направлению к ближайшему лесу. Что есть духу бегите под защиту спасительных сосен и ждите утра...

Миссия 7 – Вскоре после Монтиньяка

Раннее утро, лес, шум кружащего над головой русского вертолета. Из всего отряда в живых остались только мы. Окрестности буквально кишат русскими, поэтому нам нужно срочно выбираться из леса и бежать до Мортона, последнего обороняющегося оплота НАТО на острове.

Пригнитесь и начинайте быстро бежать по лесу в западном направлении. По пути вам встретится один русский патрульный — избавьтесь от него и выходите из чащи. С правой стороны лес стережет советский БТР. Залегайте и начинайте осторожно ползти от куста к кусту по направлению к небольшой рощице на юге. Ни в коем случае не открывайте огонь по вражьим патрулям — обязательно раскроетесь, и по вашу душу немедленно приедет БТР.

В один прекрасный момент вы получите по рации сообщение, что эвакуация Мортона завершена и войска покидают остров, и если кто-то еще остался в живых, то в лесах севернее Мортона назначается новая точка рандеву. Постарайтесь незаметно доползти до дороги на юге. Если вы передвигались довольно медленно, то успеет пройти довольно много времени, и на холмы опустится густой туман. Видимость резко ухудшится, вы мо-

жете перестать ползти и идти в полный рост — вас все равно никто не заметит, если, конечно, вы лоб в лоб не столкнетесь со случайным патрулем.

Направляясь до точки рандеву по южной дороге, возле правой обочины вы можете найти разбитую гражданскую машину и труп ее бывшего хозяина. Если вы не растеряли всю солдатскую смекалку, смело садитесь за руль эдаких "жигулей" и по дороге езжайте до точки встречи. Бросайте машину на обочине, осторожно через лес идите к месту, обозначенному на карте, и...

Миссия 8 — Спасение

Вот так сюрприз. В точке рандеву вас уже поджидают русские, уничтожившие весь спасательный отряд. Не делайте резких движений и подчиняйтесь всем приказам — вас проводят в тент и приставят надежную охрану. Впрочем, сидеть в русском плену вам недолго, и после небольшой перестрелки на улице вы снова окажетесь с поднятыми руками... но уже в руках партизан. Партизаны долго не церемонятся, и вскоре вам будет устроена аудиенция с главным местным чегеварой, лидером сопротивления — Славой. Слава пообещает помочь вам добраться до своих, но взамен попросит оказать содействие в налете на захваченный русскими поселок.

Вновь оказавшись с винтовкой в руках, не спешите бросаться в бой — возьмите бинокль и внимательно осмотрите всю деревушку на холме. Постарайтесь засечь как можно больше солдат противника — в будущем это здорово поможет. Оставайтесь на месте до тех пор, пока не услышите громкий взрыв — это второй партизанский отряд взорвал русский танк. После того как вы получите подтверждение взрыва по радио, смело атакуйте врага на юге в деревне, стараясь не задеть шквальным огнем скопившихся возле "Урала" заложников.

Когда сопротивление будет подавлено, подойдите к грузовику и ждите развития событий. По дороге прямо к деревне направляется еще один "Урал", полный русских солдат. Если ваш гранатометчик погиб во время налета, то быстро ищите его труп, хватайте РПГ и постарайтесь подбить вражий грузовик до того, как из его кузова начнут выпрыгивать солдаты. После устранения опасности прыгайте вслед за заложниками в кузов захваченного "Урала" и уезжайте в безопасное место.

Остановившись на обочине, поднимайтесь вверх по холму вслед за вашим командиром. Дойдя до временного лагеря на вершине, просто ждите, когда партизанские укрепления избавятся от посланной за вами погони.

Миссия 9 — Под прикрытием

Партизаны решили доставить нашу персону к главному лидеру всего островного сопротивления, и, в целях конспирации, нам придется избавиться от формы и переодеться в гражданскую одежду. Делайте все, о чем вас просят партизаны. Аккуратно ведите грузовик до первого русского КПП. От часовых удастся откупиться водкой, но не радуйтесь раньше времени. Не расслабляйтесь и продолжайте движение по дороге.

На втором блокпосте вас остановит офицер. Времени на раздумья нет, останавливайтесь возле преграды, выпрыгивайте из кабины и расстреливайте офицера вместе с солдатом, что есть духу неситесь в кусты на правой обочине и приготовьтесь отстреливаться от бегущих из деревни советских солдат. Получив сообщение о приближающемся грузовике, бегите на окраину поселка и прячьтесь за домом таким образом, чтобы просматривалась ведущая к нему дорога. Когда враги начнут по одному выпрыгивать из кузова, уничтожайте их из укрытия и, заслышав шум приближающегося вертолета, начинайте отступать в сторону леса на юге.

В лесу пропустите вперед командира, а сами обороняйте тылы. За холмом прямо по курсу притаился еще один русский отряд. Не бегите сломя голову наверх — обязательно схлопочете пулю в лоб. Прячьтесь за деревьями, перемещайтесь от куста к кусту коротки-

ми перебежками и выполняйте все приказания командира. Поднявшись на холм, переведите дыхание и, сверившись с картой, бегите к помеченному на ней партизанскому лагерю, разбитому в развалинах старого замка. Дойдя до лагеря, поднимайтесь на высокую башню и беседуйте с главным партизанским лидером. После длительного разговора приедет военный патрульный катер и увезет нас подальше с опасного острова. Прощай Аверон, здравствуй, Малден!

Миссия 10 – Ночной дозор

Итак, наше первое боевое задание на Малдене — охрана стратегически важного укрепленного пункта, который еще не успели занять наши силы. Главное здесь — держать ухо востро и не забывать пользоваться прибором ночного видения. Снимайте с плеча автомат и внимательно изучите окрестности. Выходите на дорогу и ждите, пока впереди не покажутся огни фар. Проведать нас приедет офицер на джипе. Выслушайте последние наставления, дождитесь, когда уедет автомобиль, и приготовьтесь действовать.



▲ Станковой пулемет — лучшее средство обороны от превосходящих сил противника.

Очень скоро к вашей базе подберутся двое русских спецназовцев со взрывчаткой. Постарайтесь застать супостатов врасплох — взбирайтесь на южный холм, занимайте удобную позицию так, чтобы видеть подходы к базе, включайте прибор ночного видения и внимательно смотрите на дорогу. Убив первого спецназовца, быстро смените позицию (вас могли заметить по вспышке) и устраните его товарища, подбирающегося к стратегическому объекту. Возвращайтесь на базу и ждите прибытия дружественного вертолета.

Миссия 11 – Оборона Малдена

Переломное сражение в войне на Малдене — оборона поселка Ларивьер. Нашему отряду поручается как можно дольше сдерживать превосходящие силы противника в порту до подхода подкрепления. Сразу же после начала миссии бегите к укрытию прямо по курсу, садитесь за станковой пулемет и начинайте отстреливаться от русских, появляющихся на берегу. Ни в коем случае не подпускайте врагов ближе домов, а по возможности обстреливайте все подозрительные кусты в зоне видимости. Внимательно следите за камуфляжем противника — иногда перед прицелом так и норовит проскочить кто-нибудь из своих.

Впрочем, долго такая оборона продолжаться не может. Рано или поздно вы получите приказ оставить пулемет и присоединиться к остальным. Следуйте за вашим командиром и ни в коем случае не выходите на дорогу — к Ларивьеру уже на полной скорости мчатся советские танки и БМП. Когда от командования придет приказ бросать оборону и срочно отступать на север — не ждите ваших товарищей: чуть замешкаетесь, и погибнете все вместе. Отойдите как можно дальше от дороги и что есть духу бегите на север, в лес. Не сбавляйте скорость, в спину вам будет дышать взвод БМП, а впереди — медленно спускаться русский парашютный десант. Не обращайте внимания на приказы командования, главное — бегите, не останавливаясь. Когда вы достигнете леса, то большинство ваших коллег уже будут остывать на злосчастном побережье...

Миссия 12 — Защитник

Остановить русское наступление нельзя, можно лишь на время его задержать. Советский танковый взвод на полной скорости мчится к нашей незащищенной базе, поэтому нам поручено в кратчайшие сроки заминировать все подходы. Вместе с напарником расставьте на дороге мины — две можно положить прямо на асфальте, на расстоянии 50-100 метров друг от друга, а третью — у правой обочины, куда съедут танки, заметившие засаду.

Заминировав дорогу, бегите вслед за напарником в кустарник, вооружайтесь гранатометом и набирайте полный боекомплект ракет. Залегайте возле дороги и приготовьтесь ждать. Первым по трассе проедет советский УАЗ, пропустите его и продолжайте ждать танковую колонну. После того как первый танк взлетит на мине, выбегайте из укрытия и гранатометом уничтожайте вторую машину (одного выстрела зачастую может не хватить). Избавившись от второго танка, немедленно меняйте позицию (пробегите вдоль дороги на 50-100 метров до ближайшей рощицы). Третий танк может взорваться на той мине, что вы заложили у обочины, однако если этого не произошло, его может сбить и ваш напарник. Не тратьте время на выбравшиеся из горящих машин экипажи — с ними вполне сможет расправиться идущий к вам на помощь дружественный бронетранспортер...



▲ **Массированный десант над вражеской территорией. Сразу по приземлении нас ожидает минометный обстрел и перекрестный огонь пулеметов противника.**

Миссия 13 — Танковая тренировка

Настала пора познакомиться со вторым персонажем нашей саги — лейтенантом танковых войск Робертом Хаммером, чья военная карьера начинается со снесенной при неосторожном повороте палатки. Получив взбучку от старшего офицера, садитесь в ближайший танк на место водителя и отправляйтесь на указанное на карте место тренировок. После короткого разговора с местным начальством вы становитесь командиром экипажа. С помощью меню команд отдайте приказ водителю направляться в следующий контрольный пункт, где вас уже ожидает дружественный танковый взвод.

Отдайте водителю команду сохранять строй и внимательно смотрите по сторонам. Когда заметите вражеский БМП, открывайте по нему огонь из главного орудия, по пути добивая пехоту из пулемета. Миссия автоматически закончится, когда вы полностью освободите местность от советского присутствия.

Миссия 14 — Битва за Хаудан

Очередной танковый рейд. Держите строй и никуда не отлучайтесь от танка полковника. Когда впереди появятся вражеские танки, начинайте маневрировать, стараясь зайти супостатам в тыл. Обстреливайте противника только тогда, когда он будет точно на линии огня. Советскому Т-70 достаточно двух-трех прямых попаданий из главного орудия, тогда как броня более современных Т-80 значительно крепче.

После зачистки побережья следуйте за командиром вглубь обороняемой русскими

территории. Как только советские танки из укрытия начнут обстреливать вашу цепь, выходите из общего строя и ждите приказа к отступлению. В конце концов, все победы еще впереди.

Миссия 15 – Вмешательство

И вот снова меняются действующие лица. В этой миссии мы — Джеймс Гастовски, майор спецотряда "Дельта". Звание высокое, а потому и миссия ответственная — вывести из строя несколько русских танков, открыв тем самым безопасный путь для нашей бронетехники. С самого начала миссии пройдите немного вперед и посмотрите со склона вниз. На небольшом плато внизу, возле ящиков с патронами, расположился противотанковый взвод во главе с офицером. Займите удобную позицию и расстреляйте всех противников из укрытия.

После того как со взводом будет покончено, пригнитесь и осторожно идите вдоль обрыва в рощицу справа. По пути вам встретится русский патруль из двух человек. Избавившись от них, падайте на землю и не спеша ползите к дороге. Дождитесь, пока уедет УАЗ, и немного понаблюдайте за танками внизу. Один из них постоянно стоит на месте, тогда как второй патрулирует дорогу. Обратите внимание на то место, где он ненадолго останавливается, перед тем как развернуться на обочине. В тот момент, когда танк отправится в очередной рейд, подбегайте к дороге и закладывайте в этом месте пластид. Затем заложите взрывчатку под второй танк (только подходите к нему сзади, иначе могут заметить пулеметчики!) и бегите обратно на холм.

Дождавшись момента, когда первый танк остановится для разворота, активируйте детонатор, и... Теперь осталось только воспользоваться рацией, чтобы отдать приказ на взрыв своим коллегам и, после того как где-то за горизонтом прогремит еще два взрыва, что есть духу мчаться к точке эвакуации в лесу.

Миссия 16 – Рассредоточение

И снова танковая миссия. Соблюдайте танковый строй и во время движения старайтесь не отставать от командира взвода. После получения приказа о начале атаки переключитесь на пулемет и старайтесь снести как можно больше гранатометчиков противника. Никогда не стойте на месте и не забывайте отдавать приказы водителю о непрерывном движении — чуть-чуть замешкаетесь и получите в борт добрый залп РПГ. Танки противника игнорируйте — с ними отлично разделаются ваши товарищи.

Когда указанная в плане миссии деревня будет взята, выезжайте на центральную "улицу" и готовьтесь к обороне. В очень скором времени на место прибудет взвод вражеской бронетехники. По максимуму используйте укрытия и маневрируйте по узким улочкам. Пользуйтесь тактикой "выстрелил — спрятался за углом дома". Не теряйте надежды и все у вас получится.

Миссия 17 – Следопыт

Снова миссия "на ногах". Не торопитесь бежать в поселок, а перебежками двигайтесь вдоль холма, не теряя из виду "Шилку" прямо по курсу. Когда кто-нибудь из ваших товарищей вынесет проклятую установку, занимайте удобную позицию на холме и из пулемета обстреливайте засевших в деревне русских. Не забудьте снять с какого-нибудь трупа РПГ — он вам еще сильно пригодиться в дальнейшем.

После того как совместными усилиями в деревне не останется ни одного солдата противника, двигайтесь на юг в направлении поселка Шапуа. Не бегите сломя голову крушить все подряд, даже если получите соответствующий приказ. Постарайтесь обнаружить и взорвать "Шилку" при помощи трофейного РПГ до того, как ваши коллеги войдут в поселок. После того как "Шилка" будет уничтожена, отходите на безопасное расстояние и наблюдайте, как быстрое вертолетное крыло расправляется с остатками русских сил, око-

павшихся в Шапуа. Когда налет окончится, входите в поселок и занимайте указанную командиром позицию.

Миссия 18 — Ралли на танках

Впрочем, победу праздновать пока рановато. Глазастый Армстронг заметил пыль на горизонте — к поселку движется вражеская танковая армада, которую нам надо перехватить во что бы то ни стало. Заполучив в свое распоряжение "Абрамс", сохраняйте боевой строй и вместе с командиром взвода выдвигайтесь по направлению Шапуа. Немногочисленный, да и откровенно слабый противник быстро сдаст свои позиции, так что после короткого сражения Шапуа снова окажется в наших руках.

Контратака продолжается. Возвращайтесь в строй и вместе с командиром выдвигайтесь на новую позицию — к деревне Лоривьере. По пути вам попадется несколько слабых танков и "Урал" с пехотой, а в самой деревне враг попытается оказать слабое сопротивление — даже самый сильный советский танк в этой миссии значительно слабее вашего "Абрамса".

Миссия 19 — Неоконченное дело

За свою глазастость сержант Армстронг заслужил лучшую награду — звание лейтенанта. Вместе с нарукавными нашивками и модной офицерской фуражкой новоиспеченный лейтенант Армстронг получает тайную миссию — возвратиться на Аверон и договориться о совместных боевых действиях с партизанами.

Оказавшись на берегу, бегите за Джеймсом Гастовски к яркому костру прямо по курсу. Возле костра побеседуйте со связным и уже втроем направляйтесь к знакомым руинам старого замка. Во время долгого и не очень приятного разговора с лидером сопротивления начнется внезапная атака русских. Подчиняйтесь приказам Гастовски и бегите обратно на побережье в точку эвакуации — партизанам уже ничто не поможет, и ваша миссия здесь закончилась.

Миссия 20 — Принимая командование

Враг наконец-то открыл свое истинное лицо. Мятежный советский генерал Губа по прозвищу Дантист посылает свой последний ультиматум всем силам НАТО, находящимся на острове. Настало время наказать проклятого узурпатора, возомнившего себя диктатором, и нам поручается встать во главе контрнаступления. Впрочем, для начала было бы неплохо освоиться в роли командира взвода. Оказавшись на перекрестке с единственным подчиненным, прикажите ему садиться в джип и отправляться в деревню Аруди за остатками отряда "Браво". Пока солдат заводит джип, ждите появления грузовика с отрядом "Альфа". Пока джип не вернется из Аруди, потренируйтесь отдавать приказы, а затем, когда весь отряд окажется в сборе, вместе с подчиненными забирайтесь в грузовик и выдвигайтесь в направлении поселка Гуас.

В Гуасе доложите о своем появлении старшему офицеру, займите удобную позицию для обороны в северной части поселка и ожидайте появления русского отряда. Когда из-за холма покажется первый вражеский БМП, отдавайте приказ гранатометчикам атаковать машину, а сами в это время плотным огнем сдерживайте наступление противника по восточному флангу. Вскоре атака захлебнется, и вам останется только радоваться успешно пройденному экзамену на право носить офицерские нашивки.

Миссия 21 — Разведка

Где-то в северном лесу русские разбили временный лагерь и в ближайшее время планируют начать наступление на наши позиции в районе Гуаса. Вашему отряду поручено, не поднимая лишнего шума, обнаружить базу противника и доложить об успехах командованию. С самого начала посадите свой взвод в джип, сами занимайте место водителя и не

торопясь следуйте за M113. Когда броневик разберется со всеми русскими силами и отправится на базу, оставьте джип недалеко от дороги, прикажите солдатам оборонять позицию, а сами направляйтесь на вершину холма.

Оказавшись на высшей точке, воспользуйтесь биноклем и внимательно осмотрите весь северный лес. Вражеская база расположена в квадрате De-25, и обнаружить ее можно по слабому дыму костра, поднимающегося на лесом. Обнаружив лагерь, возвращайтесь к своему взводу, погружайтесь в джип и отправляйтесь обратно на базу. По пути вам могут встретиться несколько русских патрулей — игнорируйте их атаки и лучше не ввязывайтесь в бой, повоевать в этом районе мы еще успеем...



▲ Генерал Губа выдвигает ультиматум командованию сил НАТО.

Миссия 22 — Перевес сил

Вот и настала пора окончательно разобраться с русским присутствием в Гуасе. Атака обнаруженной в предыдущей миссии базы должна начаться с минуты на минуту, и все дружественные отряды только и ждут, когда вы отдадите приказ. Перед началом миссии смените вашу стандартную экипировку и обязательно прихватите гранатомет — в дальнейшем он нам здорово пригодится. Вместе со своим взводом выдвигайтесь по направлению вражеской базы. Старайтесь не бежать слишком быстро и постоянно следите за левым флангом — в любой момент с западного холма может спуститься вражеский патруль. Обязательно уничтожьте этот патруль до последнего солдата, иначе во время основной атаки кто-нибудь из них сможет пробраться в ваш тыл.

Когда ваш взвод подойдет вплотную к базе, радируйте отряду Браво о начале наступления и отдавайте подопечным гранатометчикам приказ на уничтожение русских БТР. Звуки стрельбы из-за леса будут сигналом к началу атаки — прикажите своему взводу выбирать цели на свое усмотрение, обойдите рощицу слева и хорошенько обработайте из гранатомета все армейские палатки. После того как враг будет сломлен и обращен в бегство, бегите в сторону побережья и не дайте сбежать ни одному советскому солдату.

Миссия 23 — Диверсант

И еще одна диверсия в исполнении блистательного Джеймса Гастовски. В этой миссии действуйте предельно осторожно, потому что все ближайшие окрестности просто напичканы вражескими патрулями. По пути к отмеченной на карте деревне старайтесь не поднимать шума, а если все-таки наткнетесь на патруль, то, расстреляв советских солдат, не забывайте прятать под землей трупы.

Добравшись до конечной точки назначения, заложите пластид под ящики с боеприпасами, а также незаметно снимите часовых возле грузовиков. Будьте внимательны — где-то в этом районе периодически появляется русский десантник; уничтожьте его и возьмите с тела запасной комплект взрывчатки. Заложите еще одну бомбу под грузовики и незаметно уходите из поселка на юг, в сторону леса.

Отойдя на безопасное расстояние, активируйте детонаторы взрывчатки и продолжайте движение на юг по направлению второй советской базы. Не ввязывайтесь в бой с местным патрулем — обязательно поднимете тревогу. Незаметно переползая от куста к кусту, прокрадитесь на территорию базы и заложите весь оставшийся пластид по своему усмотрению — под ящики, технику или грузовики. Также незаметно выбирайтесь с базы, прячьтесь в зарослях на холме и активируйте радиоуправляемые детонаторы. Вот вам и “салют на день победы”! Бегите в точку эвакуации и празднуйте победу.

Миссия 24 – Страж

Во время этой миссии постоянно помните несколько простых правил по организации марша на местности: впереди идет основная огневая сила, в центре колонны находятся машины командования, а замыкает шествие самое медленное транспортное средство. Руководствуясь этими нехитрыми правилами, садитесь в джип, командуйте взводу занять места внутри M113, назначайте районом следования первый поворот по южной дороге и отправляйтесь в путь.

По дороге вам иногда будут попадаться слабые патрули противника — не обращайте на них внимания, ваши люди в M113 отлично отобьют любую атаку. На повороте сверните направо (верхняя дорога занята противником) и, не сбавляя скорости (возможно, вашу колонну начнут обстреливать), направляйтесь в район аэропорта.

Миссия 25 – Возвращение в рай



▲ **Первый боевой вылет. Лица наших товарищей по-прежнему невозмутимы.**

Противник уже окопался на аэродроме. Удар с воздуха невозможен, а все наземные доступы отлично простреливаются из укрытий. Что ж, придется брать врага тупым нахрапом. В первую очередь отдайте вашим гранатометчикам команду на уничтожение "Шилки". Если не хотите отправлять ребят в пекло, то до начала миссии выберите из доступного оружия гранатомет и разберитесь с коварной системой залпового огня лично.

После того как "Шилка" взлетит на воздух, ждите, когда отряды "Браво" и "Чарли" перейдут в наступление, а затем отдавайте приказ вашим солдатам переходить в атаку. Чтобы пехоте было проще совладать с превосходящими силами противника, не забудьте после уничтожения "Шилки" вызвать на подмогу вертолетное крыло. Постарайтесь лично вообще не вступать в сражение — когда по сигналу прибудут вертолеты, внизу начнется сущий ад.

Миссия 26 – Атака с воздуха

И снова диверсия в тылу врага. Вы действуете с несколькими подчиненными, однако проку от них мало, поэтому куда эффективнее будет справиться с задачей самостоятельно. Дружной командой идите через лес по направлению к вражеской базе, однако не спешите выходить из-под прикрытия деревьев. Прикажите вашим подчиненным охранять позицию, а сами осторожно пробирайтесь к базе.

Внутри советского лагеря есть несколько стратегических объектов — вертолетная площадка, охранный БМП и склад боеприпасов в левом верхнем углу базы. Осторожно переползая от объекта к объекту, заложите под каждым из них взрывчатку. Старайтесь не попадаться на глаза патрулям, а лучше лишний раз переждите за каким-нибудь укрытием. Заминировав пластидом все важные цели, так же незаметно покиньте лагерь, возвращайтесь к вашим коллегам и смело активируйте детонаторы на радиоуправляемых взрывателях. С чувством выполненного долга бегите всем отрядом в точку эвакуации.

Миссия 27 — Громовержец

Довольно простая миссия, с небольшим сюрпризом в середине, двойная атака с силами, намного превосходящими по численности весь военный контингент противника. Наступайте на занятый противником населенный пункт и, одержав легкую победу (враг просто бежит при виде вашего грозного отряда), ожидайте приказов к наступлению на следующую деревню.

Получив сообщение, не торопитесь мчаться в деревню по удобной дороге. Путь впереди заминирован, поэтому куда разумнее будет воспользоваться объездным маршрутом, прорвавшись к городу по пересеченной местности в обход восточного леса. Начинайте обстреливать противника издалека и не забывайте использовать естественные укрытия. В принципе, при взятии города не должно возникнуть серьезных осложнений, как и во время первой атаки — наши силы значительно превосходят силы противника.

Миссия 28 — Налет

В этой миссии нам предстоит познакомиться с очередным героем островной волны, отважным пилотом-вертолетчиком Сэмом Никколсом. Получив начальный инструктаж по управлению вашей чудо-машиной, садитесь в кресло пилота и поднимайте геликоптер в воздух.

Действуйте точно согласно плану миссии. Летите в пункт назначения, приземляйтесь на побережье неподалеку от группы солдат и ждите, пока те закончат посадку. После того как вы снова окажетесь в воздухе, не поленитесь прийти на помощь попавшей в засаду разведгруппе на юге. Летите по указанному маршруту и забирайте отстреливающийся от вражеских БМП отряд. Если у вас будет желание, то, поднявшись повыше, вы можете отомстить обидчикам (с земли БМП не смогут причинить вам никакого вреда), а заодно и заработать пару сотен лишних очков. Покончив с противником, направляйтесь обратно на базу и приземляйтесь на взлетной площадке.

Миссия 29 — Превосходство в воздухе

Вертолет — главная движущая сила во всех локальных конфликтах, а посему у вас не будет и секунды покоя. Садитесь в джип и езжайте мимо полигона на взлетную площадку. Получив последний инструктаж от старшего офицера, садитесь в пилотское кресло стоящего неподалеку вертолета и поднимайте машину в воздух.

В точке, указанной на карте как зона большого скопления наземных сил противника, вам встретится великое множество практически беззащитных целей. Постарайтесь в первую очередь найти и уничтожить самонаводящейся ракетой вражескую “Шилку”, а уж затем можете спокойно приступать к избиению оставшихся без надежного щита танков и бронетранспортеров. Разобравшись со всеми противниками, возвращайтесь на базу, сажайте вертолет и получайте поздравления от командования.

Миссия 30 — Разведка

И вновь Джеймс Гастовски выходит на тропу войны. На этот раз во время ночной диверсии нам без лишнего шума предстоит обнаружить в лесу три вражеские “Шилки” и сообщить их координаты в центр. Поддержка в этой миссии вам вряд ли понадобится, поэтому скомандуйте вашим напарникам удерживать позицию, прикажите залечь и запретите открывать огонь.

С побережья отправляйтесь в лес. Теоретически, вы почти невидимы, но все же стоит опасаться некоторых случайных патрулей. Для вашей же безопасности перемещаться по лесу лучше всего ползком и ни при каких обстоятельствах не начинать стрельбу — моментально поднимете тревогу. “Шилки” надежно запрятаны в квадратах Dg-73, Eb-73 и Ea-75, и для их обнаружения будет нелишним воспользоваться прибором ночного видения. Ус-

тановив координаты каждой из машин, возвращайтесь к коллегам на побережье, по рации вызывайте катер и эвакуируйтесь с проклятого острова.

Миссия 31 — Побоище

А в это время на другом фронте лейтенант Хаммер получил повышение и теперь командует целым танковым взводом. Выстройте все машины колонной и начинайте наступление на первый город. Когда ваш взвод дойдет то точки А, воспользуйтесь рацией и вызовите на подмогу отряд "Зулу". Воевать придется довольно много, а противник окажет самое яростное сопротивление, поэтому в момент затишья не постесняйтесь вызвать на помощь ремонтную бригаду и слегка подлатать покореженные машины.

В точке В вас ждет очередной отряд советской бронетехники. Отдавайте ведомым приказ к атаке, а сами постарайтесь зайти врагу в тыл. Внимательно следите, чтобы противник не сделал того же самого! Держитесь подальше от "лобовых" столкновений, экономьте боеприпасы и старайтесь открывать огонь только в тех случаях, когда вы на 100% уверены в точности попадания. Успех в этой миссии, как ни в какой другой, больше всего зависит от вашего умения управлять взводом и правильно координировать действия всех членов экипажа собственной машины.

Миссия 32 — Удар с воздуха

Весьма сложная миссия, в которой вам придется проявить все ваши навыки пилотирования вертолета. Действуйте точно согласно плану операции — после поступления сигнала к атаке взлетайте и отправляйтесь на отмеченную в плане базу. Вступая в сражения, не транжирьте ракеты и постарайтесь не ввязываться в бой с Ми-24, ценные боеприпасы нам еще понадобятся для более важных целей.

Отправляясь в следующую контрольную точку, будьте готовы к встрече с "Шилкой" — спуститесь на минимальную высоту и уничтожьте коварную установку самонаводящейся ракетой. После устранения "Шилки" можно вплотную заняться и вражескими танками — воспользуйтесь сэкономленными в предыдущих боях ракетами. Патрулируйте территорию, отстреливая разбегающиеся от горящих танков экипажи, и постоянно оставайтесь в указанном квадрате, пока от наземных сил не придет сообщение об удачном захвате города.

Миссия 33 — На рассвете

Наступило время довершить начатый в тридцатой миссии саботаж войск противовоздушной обороны противника и взорвать обнаруженные ранее "Шилки". Действуйте точно так же — запретите своим людям открывать огонь, перемещайтесь по лесу ползком и не вступайте в перестрелки с вражьими патрулями. Единственное отличие от прошлой вылазки состоит в том, что теперь под каждую "Шилку" необходимо заложить взрывпакет, незаметно подобравшись к машине.

Заминировав все три установки, ретируйтесь к побережью и пускайте на воздух проклятые машины радиоуправляемыми взрывателями.

Миссия 34 — Начало планов

Теперь, когда воздушное пространство свободно, настала пора нанести решающий удар из поднебесья. Этим и займется наш эскадрон штурмовых бомбардировщиков А-10. Садитесь в кабину свободного самолета, вслед за командиром крыла выезжайте на взлетную полосу, разгоняйтесь, взлетайте и по карте летите в сторону моря.

Через несколько часов вы достигнете советского берега. Старайтесь сохранить формацию и прикрывайте командира эскадрильи от ударов с земли. В первую очередь засеките и уничтожьте "Шилку" на побережье, а затем принимайтесь за танки. Уничтожайте все прибывающие и прибывающие цели по приказу командира, а в тот момент, когда вы-

яснится, что помощи ждать неоткуда, спуститесь на безопасную высоту и смело катапультируйтесь... На земле вас быстро схватит вовремя подоспевший русский спецназ, и после дружеской аудиенции в штабе генерала Губы вас отправят в лагерь смертников для показательной казни...

Миссия 35 — Контрудар

А тем временем на юге разворачивается контрнаступление сил НАТО. При выборе оружия непременно захватите снайперскую винтовку — при желании из этой довольно сложной миссии можно устроить настоящий тир. Быстро занимайте указанную в плане миссии высоту на побережье, отдавайте приказ вашим людям занять оборонительные позиции и начинайте ждать. В скором времени ваше укрытие подвергнется массированной атаке. Противник будет наступать одновременно с нескольких сторон, поэтому постарайтесь уничтожить как можно больше живой силы врага еще на подходе к захваченной базе — используйте ваше снайперское искусство на все сто процентов.

В зависимости от успехов обороны, вы можете получить новый приказ — брать приступом вторую советскую базу на западе. Собирайте остатки взвода и не спеша выдвигайтесь к слабо защищенному лагерю, издалека отстреливая редкие патрули из снайперской винтовки. По пути к лагерю вам может встретиться еще один дружественный отряд, и, объединив усилия, вы возьмете русский укрепрайон безо всяких проблем.

Миссия 36 — Побег из плена

Над судьбой несчастного Никколса нависла серьезная угроза. Кругом советская территория, в спину упирается дуло автомата, и шансы на побег практически равны нулю. В точности исполняйте все, что вам прикажут русские. Под конвоем солдат садитесь в вертолет и, послушав по пути множество пьяных баек, выходите на взлетной площадке соседней базы и следуйте приказам спецназовца. Не отставая, идите за ним, заходите в палатку и начинайте ждать ночи.

Под покровом темноты осторожно выходите из палатки и, не обращая внимания на окрики часового, быстро бегите за дом направо. Что есть духу неситесь к морю, подбегайте к дороге и прячьтесь за елкой. Когда мимо вас проедет советский БТР, вставайте и взбирайтесь на холм на противоположной стороне дороги. Продолжайте постоянно двигаться на юг (в противоположную сторону от моря). Когда услышите шум приближающегося вертолета, спрячьтесь в кустах, а оттуда быстро ползите до леса. Оказавшись в чаще, продолжайте движение на юг до тех пор, пока вас, потрепанного и обессилевшего, не обнаружит американский патруль.



▲ **Атака "цепью" имеет все шансы сойти на нет, напоровшись на плотный пулеметный огонь.**

Миссия 37 — Вторжение

Показательный расстрел американского офицера сорвался, и Губа в бешенстве решил использовать свое секретное оружие — ядерную ракетную установку СКАД, спрятанную где-то в глубоком русском тылу. Чтобы предотвратить самые печальные последствия, нам нужно скорейшим образом выкрасть секретные генеральские карты. До начала миссии возьмите снайперскую винтовку и, обойдя центральный вход с южной стороны, незаметно идите вдоль проволочного ограждения. При помощи винтовки сними-

те часовых на сторожевых вышках по периметру ограждения и, найдя безопасное укрытие, ждите, когда на ваши поиски отправятся вражеские танки и БТР.

Ползком пробирайтесь через дыру в ограждении и продолжайте быстро ползти на запад, к морю. Добравшись до воды, поворачивайтесь на север, скрываясь от патрулей в невысоких кустах. Когда впереди замаячит генеральский штаб — займите удобную позицию и, улучив момент, когда часовые отойдут на безопасное расстояние, пулей неситесь внутрь. Когда необходимые документы окажутся у вас в руках, так же незаметно покиньте дом и проделайте весь путь в обратном направлении до точки эвакуации.

Миссия 38 — Найти и уничтожить

Итак, до активации СКАДа и запуска ядерной ракеты остался всего один час, поэтому действовать в этой миссии придется по возможности быстро. Стройте ваш отряд колонной и начинайте двигаться на запад в рощу, где предположительно должна быть спрятана смертоносная установка. Когда подниметесь на холм, прикажите вашим людям залечь и приступайте к осуществлению внезапной атаки силами дружественных подразделений. Отдайте по радио команду для наступления танкового взвода "Зулу" по восточному направлению и, ровно через три минуты по игровому времени, вызывайте на подмогу вертолетное крыло "Ноябрь".



▲ Возвращение с боевого задания. Сегодня отряд недосчитается еще двоих бойцов.

Когда вертолеты уничтожат расположившиеся перед рощицей БТР, а танки расправятся с "Шилками", двигайтесь всем взводом вглубь леса и, обнаружив СКАД чуть южнее отмеченной на карте позиции, отдавайте команду гранатометчикам начинать обстрел (впрочем, если вы не доверяете меткости ваших ребят, то перед началом миссии возьмите себе гранатомет вместо ненужной взрывчатки). Уничтожив СКАД, сворачивайте наступление и быстро отходите в район эвакуации.

Миссия 39 — Красная заря

Разъяренный Губа в гневе застрелил свою помощницу и спешно готовится покинуть остров, попутно выпустив ракету из второго СКАДа. Нужно срочно предотвратить побег негодяя и остановить опасный пуск ракеты во что бы то ни стало. Перед началом операции не забудьте взять снайперскую винтовку. Взвод в этой миссии вам не понадобится, поэтому скомандуйте своим ребятам оборонять позицию, а сами возьмите себе кого-нибудь в помощники, садитесь в джип-хаммер и выезжайте из лагеря по южной дороге.

На повороте сверните направо и двигайтесь на северо-запад до советского перевалочного пункта со взлетной площадкой для вертолетов. Теперь действуйте быстро и оперативно: прикажите напарнику садиться на место стрелка в стоящем за воротами Ми-24, а сами в это время садитесь на бензовоз и подъезжайте вплотную к вертолету. Пересаживайтесь на место пилота, под завязку заправляйте баки, взлетайте и двигайтесь на северо-восточное побережье острова. По пути вас несколько раз будут обстреливать с земли, старайтесь уклоняться от выстрелов "Шилок", но не тратьте время на их уничтожение. Долетев до берега и набрав высоту, вы вскоре обнаружите спрятанный СКАД. Уничтожьте адскую машину при помощи ракет и, обогнув остров с севера, летите на юг вдоль широкой дороги, которая идет на восточное побережье от самого штаба Губы.

Двигаясь вдоль дороги, вы вскоре заметите быстро мчащийся УАЗ, на котором полковник Еусов и генерал Губа пытаются скрыться от правосудия. Опередите движение машины и приземляйтесь поперек дороги на ее пути. Быстро выходите из вертолета, вскидывайте винтовку и метким выстрелом убивайте Еусова за рулем. После того как машина остановится, уничтожьте двоих выбежавших спецназовцев, зачехляйте оружие, подходите к УАЗу, и... здравствуйте, товарищ генерал! Итак, справедливость восторжествовала, враг повержен, а нам остается только наслаждаться музыкой австралийской группы **Seventh** и смотреть финальные титры...



▲ Фото на память об Аверонских каникулах.

Миссия 40 — Статус-кво

Но даже это еще не все! Война давно закончилась, и, спустя несколько лет, ветераны былых сражений вновь собираются на Авероне, чтобы хорошенько погудеть в местном баре. Вы играете за Джеймса Гастовски — воспользовавшись автопилотом, заводите на посадку самолет и на стоящем неподалеку вертолете (не забудьте заправиться) начинайте собирать друзей по всему острову. Убедившись, что все товарищи на месте, смело отправляйтесь под патриотический марш на встречу ветеранов в ближайший бар... Счастливо отдохнуть!

Автор материала: **Николай Коровин** (КОРОВuН_НuК@mail.ru)

Serious Sam: The Second Encounter
Серьезный Сэм: Второе пришествие

Эпиграф:

Милиционер ночью останавливает компанию небритых, невыспавшихся, измотанных хорватов.

— Кто вы такие и что здесь делаете?

— Мы — Croteam...

— "Кротите" где-нибудь подальше, здесь подземные коммуникации!

Не'serious'ный анекдот

Жанр:	Классический 3D Action
Издатель:	Take Two Interactive
Разработчик:	Croteam
Издатель в России:	1С
Локализация:	Логрус
Похожесть:	Serious Sam, DOOM
Системные требования:	PII-350, 64Mb, 16Mb 3D уск. (PIV-1000, 196Mb, 64Mb 3D уск.)
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Рейтинг "Мании":	●●●●●●●●○○ 8.5

В лучших традициях Doom

Serious Sam, несомненно, прошел тропой творения **id Software**. Он похож как внешне, так и внутренне, и даже происхождением.

Компания "демошковых" программистов, доселе занимавшихся черт-те чем, на голом энтузиазме и затянутых (хорошо, что не на шее) поясах создает Игру. Что ж, id Software повезло чуть больше — они уже успели порядком достать человечество плоскими аркадами (впрочем, обычно весьма достойными) на момент написания Wolfenstein 3-D и Doom. Croteam же словно вдохновлялись ***статьей Константина Артемьева "Всеобщая программная анархия"*** ("Мания", №03 [54] 2002). Победа "творцов" над "зеленью". День Святого Никогда.

Тоже собственный движок. Так же предельно оптимизирован и разогнан. Написанный талантливыми программистами, максимально очищенный от "штампованных" решений. Так же красив, даже на самых древних видеокартах. Выстрелы, кровь, пламя. Залитые солнцем пески. И не только: сейчас нам предстоит здорово попутешествовать по свету, где он покажет себя во всей красе — погода, эффекты... Особенно удалась трава, растущая на неограниченном поле, "охватывающем" уровень. Когда я проверял его на "бесконечность", через 15 минут бега обнаружил островок камыша, доселе по пути не встречавшийся. Я понимаю — просто рандомизация, но КАКАЯ... Все, Кармак на пенсии. Гроза, предшествующая поединку с финальным боссом, тоже сделана дай Бог каждому — локальный армагеддон на отдельно взятом мониторе.

Тот же геймплей — стреляй, стрейфься, пользуйся всеми доступными углами и "мебелем". Те же противники, начисто лишенные AI и берущие силой и числом. МЯСОРУБКА... СЕНОКОС... Двадцать первый уровень Doom II с плазмаганом...

Тот же великолепный дизайн, где каждый монстр — произведение искусства (может быть, бык чуть-чуть и уступает Какодемону, но совсем чуть-чуть). За звук не было бы стыдно даже Роберту Принсу.

То же отсутствие сюжета. Точнее, он как бы есть, но — на том же уровне, что и в Doom, т.е. — самый что ни есть минимум. Собственно, он тут и не нужен... Все поглощает Игра. Как и в Doom, он был бы абсолютно лишним — нам достаточно знать, где мы и почему, да примерный состав противников. Мы здесь потому, что напал некий Ментал. Противники

— его армия, преимущественно восставшая из мертвых (опять Doom). И все. Для игры больше не нужно, это не Fallout и даже не Half-Life. Расслабься. КОСИ. Отдыхай.

Единственное, что портит игру, — это некоторое однообразие, вернее, избыток "арен", на которых героя запирают, оставляя возиться со стаей оппонентов на крохотной площади. Такие вещи хороши в меру — вспомните, например, 8-й уровень Doom II. Там все это было отнюдь не столь навязчиво и не действовало на нервы.


▲ Падаем. Помогли, называется...

Secret Area, you crazy rocket-jumpers!

Про управление особо распространяться не приходится. Единственное, что стоит оговорить, это невозможность отключить **mouse aiming**. Нет, я понимаю, вертикальный прицел с клавиш — каменный век экшенов, и мышь тоже не для бега нужна, но все-таки для точных прыжков очень важна возможность перемещать героя с мыши вперед и назад. Иначе, приземляясь на какой-нибудь секретный пятачок, приходится левой рукой барабанить с дикой скоростью по стрелкам, а герой в это время судорожно перебирает лапами (извините, копытами), пытаясь все-таки не сорваться с диким криком куда-нибудь очень глубоко. В принципе, там есть пункт меню Advanced Joystick Setup, где вниманием не обойден не только джойстик, но и мышь, и там можно "перевесить" ее вертикальную ось на ходьбу. Но как тогда использовать мышь по прямому назначению? На ум приходят какие-то длиннющие бинды и алиасы, напоминающие zoom в Quake II и снайперский прицел к моей винтовке в Doom Legacy, но писать их, честно говоря, нет никакого желания.

Тяжело в лечении, легко в раю

Тактика боя напоминает Doom'овскую за той разницей, что многие противники (практически все любители рукопашного боя) бегают быстрее героя. Вообще Сэм значительно нерасторопнее молниеносного десантника Космофлота, что иногда раздражает, особенно когда нужно далеко бегать. На тактике же это сказывается в том, что в стрейф уходить приходится не столько от вражеского огня, сколько от самих врагов, выставивших шипы или рога и мчащихся со всей дури прямо на Сэма. Также часто приходится сносить противника огнем еще на дальних подходах (камикадзе, "лягушки-самолопки"), если он несет в себе заряд чего-нибудь взрывающегося и стрейф бесполезен или малоэффективен. То же относится к самонаводящимся снарядам, которые могут быть поражены огнем.

Прочие противники с успехом расстреливаются из-за угла. Реакция у них не очень, так что, резко высунувшись, выстрелив и отсту... Да кому я рассказываю! Наверняка в Doom так стального паука из помповика валили. А если и не валили, то будете.

Оружие

Нож

Используется как инструмент для проламывания проходов и для тихого прирезания кого-нибудь не очень сильного, но достаточно крикливого. Иными словами: не используется нигде.

Мотопила

После того, как меня два раза завалило с ног до головы листьями и ветками, я все-таки убедился, что это в первую очередь инструмент, а не оружие. Однако всевозможные "кнопики" явно не обладают должным запасом прочности и, по сути, представляют собой бегающие дрова. Все, кто пилил демонов в режиме Fast, хорошо знают, как обращаться с этой штуковиной. Остальные научатся примерно за минуту.

Револьвер/два револьвера

Имеет калибр .45, но патроны к нему искать не понадобится: он снабжен маготехническим устройством TMAR, делающим его боезапас бесконечным. Также он обладает просто потрясающей точностью, что позволяет снимать некоторых не очень крутых противников на расстоянии, когда они представляют собой от силы пару пикселов.

По сути, это — палочка-выручалочка на случай полного "дефолта" в области боеприпасов.

Помповик/двустволка

Абсолютно Doom'овские инструменты. У помповика — чоковая сверловка, короткий ствол, высокая скорострельность. У двустволки — сверловка "дульный раструб", обуславливающая большой разлет дроби, длинные стволы, дающие большую убойную силу, выстрелы реже, но за счет дуплетов общая скорострельность выше. Все в точности как в Doom. До мелочей.

Автомат Томпсона

Весьма приятная вещь, позволяющая выдавать "пу-пу-пу" строго отмеренной длины, что исключает лишний расход боеприпасов. Идеальное оружие для поединков с разномастными солдатами в извилистых коридорах. Размолотить какого-нибудь "скорпа" в труху длинной очередью тоже позволяет с легкостью.

Иными словами: универсальное оружие. Патронов бы еще к нему побольше...



▲ Телефон. В скалах. Гхм...

Пулемет

В отличие от автомата, менее пригоден для деликатной работы и аккуратной раздачи свинца, но значительно более приспособлен для вколачивания тонн боеприпаса во что-нибудь крупненькое. Обладает совершенно нешестиствольной точностью, что позволяет ему даже конкурировать со снайперкой, особенно в вопросе борьбы с "раками".

Ракетная установка

Кургузая, неудобной формы конструкция, компенсирующая "неухватистость" великолепной огневой мощью. Обладает всеми свойствами, положенными "шайтан-трубе", — разрыв, разносящий мелкие стайки врагов в тряпки, скорострельность, позволяющая "рулить" всех и вся, и, естественно, опасность близким взрывом оторвать собственную голову, посмертно замаскировавшись под противника.

Гранатомет

Веселая машинка. Дольше держишь "огонь" — дальше плюнет. Отличный инструмент

для стрельбы "с навеса", просто Worms от первого лица. Гранату за угол, гранату сверху через насыпь, просто гранату в лоб... Развлекайтесь на здоровье.

Огнемет

Великолепное оружие, прокладывающее в любителях рукопашного боя настоящие коридоры. Имеет то несомненное преимущество, что однажды подожженный противник некоторое время продолжает гореть. Правда, оно весьма непродолжительное, и слабые огоньки, еще бегающие по нему, быстро перестают наносить ущерб. Также эта штука весьма экономичным образом поджигает нескольких рядом стоящих оппонентов. Против "самолопок" — просто абсолютное оружие.

Снайперская винтовка

При стрельбе без прицела — абсолютно бесполезная игрушка. Практически такая стрельба представляет собой пустую трату боеприпасов. При стрельбе же с оптикой — великолепное, мощное, дальнобойное оружие. Дефицит патронов к ней (на фоне общего "завались") будет преследовать вас почти всю игру.

Лазер

Довольно паршивенький лазер, луч которого почему-то, в лучших традициях слабонаучной фантастики, можно обогнать на самокате. Оружие против стай дикой лабуды, используемое наравне с автоматом, только от него еще увернуться можно. Противнику.

Орудие

Ну, тут кротимовцы просто постебались, откровенно и без зазрения совести. Ручное полумагическое орудие, стреляющее пудовыми ядрами, проламывающими на своем пути все на свете. Тот же принцип "Вормзей" и гранатомета: дольше держишь — выше скорость. И, соответственно, убойная сила. Используется, как BFG 9000 в Doom: "Аааа, достали, гады, сейчас я вам!!!"

"Серьезная бомба"

Еще один прикол. Нажимаешь "ноль" (кнопку выбора оружия; "огонь" уже не нужен) — и все вокруг умирают. Сразу. Кроме боссов, но и тем обычно бывает больно. Правда, их не больше трех носить можно, но и то хорошо.

Срабатывает не сразу, так что не нажимайте, когда бык уже занимает пол-экрана. Поздно уже.

Противники

В бою очень редко используются "фирменные" названия по той простой причине, что предупреждение типа "Осторожно, Ригелианские Болотные Прыгунчики!" скорее всего услышит уже труп. Поэтому я приведу вместе с авторскими названиями их более краткие аналоги, слышанные где-либо (в том числе и от себя самого).

Gnaar, female и male. "Кнопик бойцовский".

"Легкое мясо", один взмах пилой. Урод без головы, со ртом в животе и глазом на груди. Самки сильнее, чем "сАмцы", но толку им от этого мало. Некоторые умеют летать, мучительно напоминая этим какодемона или Pain Elemental. Дерутся только врукопашную, так что для того, чтобы заесть Сэма, их нужна такая стая...

Beheaded Firecracker. "Хлопун".

Словечко, по-видимому, образовано от буквального перевода "Firecracker" — "петар-

да". Безголовый зомби, пускающий за раз по пять ракет веером. В одиночку — совершенно беспомощное существо. Его можно убивать как угодно и из чего угодно. Если бы в игре был чайник — можно было бы забить и чайником. Был бы тапочек — и тапочком.

Beheaded Rocketeer. "Ракетчик".

То же, что и "хлопун", только еще слабее. Пускает только одну ракету. Его уже не тапочком, его бы газетой прихлопнуть...

Beheaded Kamikaze. "Камикадзе".

Камикадзе несет в руках две гранаты, представляющие собой его единственное оружие. Подбежав к противнику, он взрывается. Будучи убит, взрывается тоже. Поскольку бегает он быстрее Сэма, то, когда последний в радиусе поражения, "Боржоми пить поздно". Убежать нельзя, убьешь — взорвется, не убьешь — взорвется вообще перед носом. Единственная его положительная черта — кричит громко. Слышно издалека.

Beheaded Bomber. "Бомбер".

Этот свои бомбы швыряет от души и вдаль, подрывая только противника. Довольно вредоносное существо. Убивается минимальным усилием, но и сам может здорово попортить здоровье, если окажется ловчее. Взрывается после смерти.

Kleer Skeleton. "Тыгыдымский скелет".

Легко выдает себя на большом расстоянии громким "тыгыдым, тыгыдым, тыгыдым". Швыряется неторопливыми "гантелями", состоящими из двух шаров, но наибольшую опасность представляют его когти и рога. Убивается вторым выстрелом из помповика. В принципе, от него можно увернуться, когда он в прыжке, но если есть двустволка, делать это не обязательно — встретьте его в лет выстрелом в упор, и будете с ног до головы обсыпаны костями.

Sirian Werebull. "Бык".

Переднеприводной, двурогий, тормоза нуждаются в капитальном ремонте. Его топот также разносится далеко по окрестностям. Он очень быстро бегает и пропорционально далеко пробегает, если от него увернулись стрейфом. А если при этом ему еще и пилу вместо себя подсунули, так вообще все здорово. Но если эта дрянь боднет...

Aludran Reptiloid, Common. "Рак".

Это гадостное создание, помимо приличного здоровья, обладает и неплохим оружием. Это самонаводящиеся шары, воскрешающие в памяти думеров старика Ревенанта. Однако, если поблизости нет никаких его приспешников, его можно пристрелить хоть из револьверов — шары летят медленно, а сбить их на лету очень легко.

Fiendian Reptiloid Demon. "Демон", "Вареный рак".

Отличается от "рака" бОльшим здоровьем и снарядами, не поддающимися уничтожению в воздухе. Зато они хуже ищут цель, да и через некоторое время взрываются сами по себе.

Aludran Reptiloid, Highlander. "Горец".

"Рак", отожравшийся до состояния локального босса. Пропорционально сильнее, живучее и быстрее метает свои снаряды.

Arachnoid, Juvenile и Adult. "Скорп".

Эдакий скорпион (несмотря на "родное" название), вооруженный пулеметом. "Взрос-

лый" — на два выстрела из винтовки, "юный" — на один. Прирожденный кемпер. Мы его будем сковыривать из самых неожиданных и противоестественных мест, причем обычно таких, куда он залезть без посторонней помощи не может в принципе.

Skythian Witch-Harpy. "Птиц".

Летучая порнография, швыряющаяся какими-то файерболлами, да еще не упускающая случая пнуть на лету когтистой лапой. Снимается равно из винтовки, а равно из пулемета. В стаю можно запустить ракету, расшвыряв перья по всему уровню.



▲ Мы в оптическом прицеле даже брови разглядели!

Zumb'ul from planet Ras-ad-Nyk. "Свин".

Это создание вооружено двумя ракетницами, пускающими какие-то вихляющиеся ракеты. Очень легко убивается из винтовки. Часто шляется вместе с зоргами.

Cucurbito the Pumpkin. "Тыква".

"Почесал тыковку — сработала смекалка"... Это создание вооружено бензопилой, и бегает оно куда побыстрее Сэма. Однако, несмотря на это, огнемет позволяет уничтожать их просто целыми стаями. Только нужно уходить в стрейф, когда они, уже горя, бросаются из последних сил...

Lava Golem. "Голем".

Это создание бывает разных размеров и, соответственно, силы — от крохотных до боссовских. Абсолютно устойчиво к огнемету. Швыряется кусками лавы. Крупные особи после смерти часто распадаются на несколько мелких, воскрешая в памяти Asteroids и Debris.

Reeban Electro-Fish. "Рыба".

Электрическая рыба. Крайне опасна в воде, но, если в сердцах выскочит за Сэмом на сушу, — тут же и уха готова. В воде же лучше всего отбиваться от нее из "томпсона".

Bio-Mechanoid, Major и Minor. "Биомех".

Младший вооружен лазером, старший — ракетными установками. Соответственно, старший гораздо больше и сильнее. Из чего их расстреливать?.. Да из чего угодно. Все равно много всадить придется. Одинокого — можно даже из револьверов. В стае — не всегда спасет и орудие.

Marsh-Hopper from Rigil Kentaurus. "Лягушка-самолопка".

Подобно пчелам, эти твари охраняют свою колонию ценой жизни отдельных особей. Только они не жалят. Они взрываются, забрызгивая все вокруг своим ядом. В стае смертельно опасны, если только... нет под рукой огнемета. Если он есть, то "самолопок" можно приравнять к нулю.

Zorg Mercenary и Commander From Beelmez IV. "Зорг" и "командир", иногда оба "зорг", "бильмес".

Это создание пало жертвой чувства юмора разработчиков, "заставивших" его обго-

реть на солнце до полной потери кожи. По сути, это — усиленный вариант "ракетчика", только с лазером и чуть поживучее. Так же поджигается, так же ловит пулю, от его огня нужно уходить таким же стрейфом.

Kukulkan, The Wind God. "Кукулкан".

Босс. Про вооружение и уничтожение (точнее, обезвреживание) — по ходу дела.

Exotech Larva. "Личинка".

Тоже босс. Тоже уточним "по месту".

Static и Rotating Cannon. "Пушка".

Автоматизированное орудие. Прямое попадание смертельно. Первая тупо смотрит, куда сказали, стреляет плюс-минус 15 градусов; вторая простреливает всю местность вокруг. Уничтожается из пушки, ракетой, детонирует примерно от второго выстрела из винтовки.

Mordekai, The Summoner. "Мордекаи".

Босс. Про него и сказать нечего — сами все увидите.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Прохождение выполнено на уровне сложности **Normal**. Если вас прельщает более легкий режим, ну — что ж, прохождение вам все равно пригодится, просто — противников будет поменьше. Если же вы предпочитаете более высокие уровни сложности, то... зачем вам прохождение?!

Sierra de Chiapas

Упав с луны (ну, не совсем, но близко к тому), вы обнаружите себя в прорытом водопадом прудике-колодце. Природное любопытство, подкрепленное кнопкой "save", заставляет нырнуть. На дне достойная награда: ракетная установка. Выныривать придется, тоскливо задрав взгляд к далекому-далекому небу, зажав "вперед" и "прыжок" и с ужасом глядя на полоску "кислород". Если все сделать правильно, последнего должно хватить, и вы направитесь к меньшему берегу. Там лежит броня, второй револьвер и стоит телефонная будка. Телефон, в лучших традициях Croteam, не декорация, а вполне рабочий объект. После содержательной беседы переплывите на противоположный берег. Там, на мостках, обнаружится бензопила.

Далее, на берегу, в траве начнут попадаться ружейные патроны, наводящие на мысль о скором свидании с помповиком. Но до этого из кустов начнут выбегать гнаары, не требующие даже револьвера. Разворотив троих в говядину, вы встретитесь с "хлопуном", после чего с еще одной приличной стаей (не успевал считать, как они на пилу прыгают. Штук восемь примерно). Эта компания пыталась караулить помповик, безраздельно принадлежащий теперь нам.

Через сотню метров вас поприветствует еще один "хлопун". За его спиной раз-



▲ Огнемет — идеальное оружие против этой мелюзги.

дастся дикий крик. Правильно. Это камикадзе. Отступая спиной вперед, стреляйте. Их человек восемь, но с ними скелет, причем бойко стреляющий. Он подвернется под выстрел "в процессе", но не забывайте, что он бегает быстрее всех в этой компании.

Еще один скелет чуть подотстал, так что есть время достать пилу. Неторопливо отступая, угостите его зубьями в собственном (его собственном) соку. Вернувшись к месту нападения и подобрав бронежилет, идите дальше. На вас нападет бык, но бодать ему придется тот же бесхитростный инструмент. Затем бегите к пирамиде (единственному там строению). На нем уже сидит (и обстреливает вас) рептилоид. Можно последовательно расстреливать его снаряды, время от времени стреляя в него самого, но я просто всадил в него три ракеты сразу. Пристрелите из револьверов выскочившего камикадзе.

Нас не интересуют ни скалы, ни пространство перед ними. Наша цель — это, собственно, строение с пирамидкой. Вверх по лесенке, собираем патроны, берем снайперку. Снимаем "скорпа" (на пирамиде) и четырех "птицев" (прилетят со скал, слева и справа). Откроются ворота — понеслааааась...

Подхватите "серьезную скорость". Когда противники скучкуются вокруг "свина", звезданите в самую гущу оставшимися двумя ракетами. Добейте уцелевших, соберите патроны. Идите наверх по лестнице. С нее можно вылезти на стену, окружающую территорию, и забрать аптечку с крестом (если она осталась). Затем подберите вторую "скорость" — и вперед, в пирамиду.

Пробегитесь по "таблеткам". В конце будет "кнопик", пилой его. Войдите, соберите все полезности, в том числе и огнемет. Сожгите ворвавшихся "кнопиков", откройте торцовую дверь. Подожгите "скорпа" и выскакивайте назад. "Скорп" сгорит; вернитесь, подожгите выскочивших слева и справа солдат и последовавшую за ними "тыкву". Проход, заставка.

Спрыгните вниз, развернитесь, сожгите нападающих (струя у огнемета длинная, камикадзе достает хорошо). Идите в пролом — лишние трупы, лишние деньги. "Свина" подожгите из-за угла и, пока он горит, свалите обратно в каморку. Гнаары замешкаются в дверях — идеальное место для применения "стены огня". Но не той, которая на сервер троянки не пускает и firewall зовется, а той, которая из огнемета выпускается.

Выходите, идите в противоположный конец зала в дверь, соберите броню. Выскочит "тыква", сгорит с криком. Идите в дверь направо, по коридорчику (сколько там сгорит гнааров и чем был вооружен солдат, даже заметить сложно), дальше — налево и еще раз налево, в темноту. Прыгните на букву "M", затем "E", "N", "T", "A" и "L". Можно прыгать обратно и нарушать порядок, нельзя только прыгать на другие буквы: можно лишиться лысины — гляньте на потолок.

Здоровый, как Кибердемон, выходите из темноты и идите к давилкам. Проскакивать их можно по одной — расстояние позволяет, что делает задачу решаемой тривиально. За последней — дверка, за ней — ракетчик и гнаар. Поднялись, прошли, спрыгнули. Взяли двустволку, переключились на огнемет, взяли неуязвимость. Скелеты сухие, горят, как дрова... Добили последних из двустволки, проломившего стену "свина" расстреляли, высовываясь из-за углов.

Поднимитесь по пандусу. Видите давилку? Нам в нее. Перебежками, от дырки к дырке, доберитесь до кнопок в стенах. Нажмите их. Доберитесь до противоположной двери (смотрите не перепутайте — та, в которую вошли, уже не открывается, и ломиться в нее фаршу подобно), входите в коридор. Там вас ждет куча мелочи, голем и "скорп". Все они нападают спереди, так что особо нервничать не нужно. "Скорпа" я вообще рекомендую застрелить из снайперки в голову. Откройте дверь, выйдите во дворик-"колодец". Отстрелите кое-кому тыкву и соберите боеприпасы и аптечку.

Пройдя по туннелю и подобрав патроны к снайперке, отступите. Слева, за пропастью, "скорп". Одна пуля из тех, что мы сейчас подобрали, решит его судьбу. Выходите, подберите единичку брони. Видите, награда за смелость появилась? Заберите и ее тоже, после

чего поднимайтесь по склону вверх, по часовой стрелке. Когда пискнет компьютер, повернитесь направо и снимите из револьверов солдата на скале. Когда подниметесь наверх, придется воспользоваться снайперкой, чтобы на максимальном расстоянии (самонаведение ограничено по радиусу) снять "рака", да и еще из револьверов кое-кого по мелочи.

Дойдите до площадки, перестреляйте троих солдат. Пройдите по мостику. Начались козлиные прыжки.

Гляньте с мостика в пропасть: видите ракетную установку? Вернитесь, спрыгните к ней. Подобрав ее, правдами и неправдами допрыгайте до хрустально блестящего телепорта внизу. Теперь, снова оказавшись на площадке, спрыгните на уступчик, торчащий на скале, как трутовик на березе. С него на хвосте (извините, ребята, просто редактор не даст написать "на заднице") съезжайте по скале вниз, подберите патроны, еще один RL, затем еще одни патроны в "уголке", на краю пропасти. Идите вперед, возьмите броню. Слышите крик и топот? Я думаю, вы уже смекнули, что к чему; главное — сбить камикадзе, а бык...

Когда рев быка растворится в бездонной пропасти (ох и гад же я бываю иногда, аж самому приятно), берите снайперку и идите дальше. Разыщите в траве "хлопуна", пристрелите. За поворотом на вас бросится "тыква" и начнет обстрел "рак". Обоих можно снять без потерь. Слева — 5 ракет. За следующим поворотом — камикадзе и какое-то красное свечение, сквозь оптический прицел проявляющее себя как голем. Дохлый голем. Или не очень, смотря как стрелять... Зайдя за поворот и собрав барахло, пристрелите еще одного голема (можно просто из двустволки). На вас набросится стая скелетов — расстреляйте их стандартным способом. Затем снайперните "свина".

Слева от озера — "скорп", а из-за идола вылетят два "птица". Сняв их, соберите на берегу барахло, нырните и вынырните. Две рыбы последуют за вами в злобе великой на сушу, где и найдут смерть. А на дне лежит аптечка. Достав ее, идите по мостику-причалу, затем в проход. Level completed.

Valley of the Jaguar

Сначала вас ждет пытка сейвами. Над пропастью висят какие-то прыгательные блины, якобы позволяющие перебраться через нее. На самом же деле аэродинамика Сэма напоминает мне историю с anekdot.ru про то, что "каждая жаба мнит себя подводной лодкой". Отмучившись, вы попадете на маленькую площадку, а заодно — под обстрел "рака". Одновременно взлетят две "птички", так что пустите в него три ракеты и быстро сбивайте "птицев" из снайперки. По успешном завершении сего действа вас опять ждет "игра в лягушку", в ходе которой можно запрыгнуть на наклонный карниз слева и разжиться кое-каким добром. С него нужно спрыгнуть обратно на "пускач", и, прыгая на нем, подкараулить последний, подвижный. Пытка сейвами в этот раз по изощренной жестокости не уступает хорошему курсовому проекту по ТММ, но зато в конце пути вас ждет карниз с "серьезной бомбой".

В коридоре, за правой колонной, лежат боеприпасы. Настоятельно рекомендую там, за колоннами, и гулять, поскольку какой-то местный идол имеет дурную привычку простреливать коридор по центру вдоль. В конце коридора к этой проблеме добавится "свин", но колонны представляют собой щедрое поле деятельности для лазеек и стрельбы из-за угла, что не замедлит сказаться на его здоровье. За дверью еще один геморройщик — голем. Ракетая установка быстро разъяснит ему, чьи в лесу шишки. И чьи на лбу.

Войдите. Вдали, буквально на другом краю огромного помещения, сидит "рак". Влепите ему в лоб из снайперки. Затем по левому ряду джамп-падов допрыгайте до уступа. Нажмите кнопку, снимите еще одного "рака" и прыгайте обратно. При помощи вновь подъехавшего "пускача" доберитесь до платформы с первой "катапультой". Дабы избежать недолета и логически за ним следующего Quick Load'а, держите в полете клавишу



▲ А ну? колись, что там за тобой спрятано! То есть — крошись...

"вперед" (к вопросу об аэродинамике амбала с винтовкой). В конце, на платформе, снимите двух "птицев", соберите две пачки патронов и нажмите кнопку.

Прыгайте на подъехавший "пускач". Чуть подруливая в воздухе, приземлитесь на второй, который швырнет вас прямо в бронежилет. Обойдите левый светильник справа. Видите уступчик? Это тоже "пускач". Он закинет вас на крышу, к патронам. Осторожно: внизу материализовался бык. Спрыгните на площадку.

В принципе, вы уже знаете, как сделать так, чтобы бык упал в пропасть. На сей раз это будет весьма непросто, но, если сразу уйти в стрейф, скотина промахнется и...

Пройдите по коридору, возьмите гранатомет, боеприпасы и "сердечко". Несколько гранат в коридор охладят пыл наступающих, а огнемет добьет прорвавшихся. Выходите на свежий воздух.

Снайперка тут не помощник — толпу ей не остановишь. Так что берите ракетную установку, бегите к пирамиде в центре и начинайте КОСИТЬ... Ракеты веером, параллельно земле, здорово рассеивают толпу. Когда пробежите мимо нескольких скелетов, начинайте шарахаться зигзагом. Скелеты прыгнут мимо, а ракеты биомехов пролетят мимо вас и попадут... Правильно. В "тыгыдымских".

В принципе, над самым выходом, из которого мы вылезли, есть небольшой земляной уступчик. Если его расстрелять, с него упадет "неуязвимость", но... Нужна она тут не особо.

Перехватив на пирамидке кое-чего для жизни, бегите направо. Там вас ждет в скале огромная "лестница в небо", на которую нужно подняться. Поднялись? Считайте, что победили. Most people say "Campers must die", but campers never die, instead. Расстреляв группы выжидающих скелетов из ракетной установки, перебейте из снайперки максимум биомехов. Скорее всего, их как раз удастся перебить всех, а вот скелеты, своевременно рассеявшись, избегут этой участи. В результате вниз вы полезете с пустым магазином к снайперке и несколькими ракетами, которые уже невозможно выпустить более-менее прицельно. Расстреливать же скелетов по отдельности... Что ж, как раз на это патронов и не хватит, почему и придется про снайперку пока забыть, конечно, все-таки сбив из нее штук десять или на сколько там останется.

Спуститесь и прорывайтесь с огнеметом и пилой ("рачьи" снаряды тоже можно пилить!) налево. Выберитесь на уступ, на котором стоит пирамида с "раком" (навстречу вам посыплются "тыквы", что ж, будут жареные). "Птицев" сбейте из револьверов — мы ведь снова на отличной кемперской позиции. "Рак" в мертвой зоне, все, кто мог добраться до нас, уже мертвы. Теперь можно и его потихоньку из револьверов достать.

Сбейте сверху всех, кто бегает под ногами, подберите 5 патронов к снайперке. Не прозевайте на "рачьей" пирамиде патроны (2 ящика на лестнице), идите насквозь. В этот раз Сэм на мостике не свистит: не до свиста. Судя по тому, как нас экипируют, сейчас НАЧНЕТСЯ.

Мы не ошиблись: "тыквы" сыплются на голову не хуже, чем "лягушки-самолопки" в первой части. Только сейчас у нас огнемет, так что им особо разгуляться не приходится. Тыквенной каши тут теперь на сорок человек, а бензопил на бригаду безумных бобров, одержимых идеей превратить Беловежскую Пущу в картофельное поле.

Пройдем насквозь. Подождем стаю камикадзе, вскарабкаемся на боковой уступчик и

прокрадемся мимо огнеметной морды. В длинном зале с колоннами нам предстоит выдержать еще один бой с "тыквами". Эх, что бы мы делали без огнемета...

Поищите рулеза не только между колоннами, но и за ними. Слева, по крайней мере, броня. Дальше, в маленькой комнатке, в воде не только рыбы, но и секрет под мостиком. И, наконец, берите золотого леопарда и приготовьтесь к драке.

Опять зал с колоннами, опять крики в пламени. В этот раз скелеты. Хммм... Не стоит принимать бой на месте: пробегите сквозь зал, отгоняя встречных, и развернитесь в коридоре спиной вперед. Теперь огнемет создаст практически непроницаемую защиту. Выскочившие встретят лютую смерть, а за остальными можно вернуться — добить. Если хочется. И жаба не давит боеприпасы тратить.

Лучше смириться с жабой, поскольку дальше нас ждут быки и несколько "птицев". Быки отлично горят, а "птицы" имеют глупость снижаться и атаковать врукопашную, что позволяет попилить их на реечки для скворечников.

Выйдя наконец к пирамидам, мы обнаружим двоих "раков", из них одного "вареного". Лестница с пирамиды имеет перила, верхние концы которых выступают над полом. Подойдите к левому, прячась за ним и не выпуская из виду маленькую центральную пирамидку. Когда увидите там "вареного", внаглую можете расстрелять его из револьверов. Он в этой ситуации абсолютно беспомощен. "Сырой" за перилами. Сами решайте, всадить ему из снайперки в голову или замучить, как "вареного".



▲ **Вот тут нужно набрать слово "MENTAL". Набрать собой — "клавиатура" немаленькая.**

Спуститесь, идите направо, к перевалу. "Перевалить" там не получится, а вот найти броню — запросто. Задерите вверх голову. Видите камень? Так вот, когда я впервые узнал о его существовании, я немного нарушил тишину. Окружающие потом сказали мне, что такого перепуганного мата им слышать еще не приходилось.

Увернувшись от камня, продолжайте идти вдоль скал. От скелетов придется удирать спиной вперед, отстреливаясь. Заберитесь на лестницу и бодренько сыпьте вниз гранаты. Те, кто внизу, скорее всего, окажутся вне досягаемости из-за рикошета, а те, кто карабкается к вам (а эта почетная должность не минует никого), поймают на лестнице гранату-другую. Хотя гранат при таком методе уходит куча — да кому они, в общем-то, нужны...

Тут нам делать больше пока нечего. Спускаемся вниз. Перебив кучу оставленных сто лет назад скелетов, поднимемся на пирамидку в центре. Заберем один из рюкзачков, поставим леопарда на законное место, короче, выполним часть задачи. Теперь наш путь лежит к оставшейся пирамиде (это та, которая от входа с "неуязвимостью" прямо). У подножия ее нас атакуют камикадзе и "тыквы" (сверху) и быки (сзади). Огнемет — весьма мощная вещь, и нападающие быстро в этом убедятся. Теперь, игнорируя лестницу, идите к надписи "Кролливуд". Не найдя абсолютно ничего полезного, кроме кротимовских приколов, вернитесь к лестнице. Тут снова придется "флеймить", но не так, как араб с израильтянином, встретившиеся случайно на форуме, пока спал модератор, а в буквальном смысле. Первыми выбегут камикадзе — пламя встретит их на ступеньках. Затем вылетят "птички" — снимите их из снайперки. Возможно, они вас не заметят, что даст возможность тихо подкрасться снизу и выстрелить в них из-за верхней ступеньки. "Рак" в этом отношении просто беспомощен — его вы достанете из своего гигантского природного

“окопа” с легкостью. Однако, пока возитесь с этими созданиями, советую попутно обратить внимание на хрюканье из травы. “Свиненок твой мутантом оказался... Глаз мне подбил и кортик отобрал”. Дабы этого не произошло, советую заранее выследить в траве двоих “свинов”, слева и справа от пирамиды. Левый, ИМХО, торчит чуть больше — с него и начнем. Хорошее знание их анатомии позволит точно определить положение головы по торчащим зубам и рогу. Чвяк... Второй укрылся под деревом, но его макушка тоже поддается детектированию и проделыванию непредусмотренных природой дырок.

В начале подъема в собственно здание на нас свалятся еще два камикадзе. Больно же, с-с-сволочи... Еще несколько попытаются перехватить нас на мостике, который вовсе и не горит, хоть и деревянный. В помещении с аптечкой вроде ничего страшного нет, а дальше...

Наиболее разумное поведение — не слушать никаких хелпов, а просто зажать “бег”, “вперед” и стараться скомпенсировать ветер стрейфами. Тысячи шипов в обеих стенах — погибель не столько для Сэма, сколько для видеокарт. В следующей комнате постарайтесь сразу попасть с джамп-пада на стропила, иначе можно отбить себе все самое серьезное. Там вас ждет нычка, отжорная до неприличия и до полного несоответствия сложности задачи.

Дальше нас честно предупредят, что в темноте полно ребят, которые “как Паша, только страшные”. Следуйте за лучом, повторяя все его вихляния. Жизнь похожа на зебру: белая полоса, черная полоса, белая полоса, черная полоса, белая полоса, черная полоса, и вдруг — жопа. Так будет и сейчас — в конце пути два (или один) скелета все-таки набросятся на нас. С места, не двигаясь, из двустволки в череп... Нет, как же все-таки здесь красиво...

Сперва подберите справа броню (что вам понадобится здоровье, верится с трудом). Затем возьмите второго леопарда (Gold Jaguar). Теперь оба зверя наши, только вот выйти просто так не дадут... Ладно, скажу: на “рака” не смотрим, заставку быстро пропускаем — и сразу на выход. Бегом. Пока ребята рассуждают, что, мол, хорошо бы сейчас из воздуха возникнуть и кое-кому морду набить, мы уже у самой двери... А там — джамп-пад, гранатомет, кемперим на стропилах...

На выходе из “кабинета иглоукалывания” будет очень сильный рывок влево, который нельзя сдержать. Поэтому перед самой дверью чуть уйдите вправо и резким броском дотянитесь до косяка. Зацепившись, выходите. Только не переборщите — направо может бросить так же...

На улице, справа от ближайшей пирамиды, вас ждет “рак”. По стропилам мы лазали не зря — три из снайперки. Слева от нее видна центральная пирамидка. На ней “вареный рак”. Четыре выстрела. Еще левее, у двух “избушек в кепке” возле центрального входа, — еще один. Три выстрела. Спустившись с лестницы, вы обнаружите еще одного “вареного”, также очень смертного от снайперки. Он выйдет справа, из-за горы. Или не выйдет, а только чуть покажется — и рухнет.

Теперь можно расслабиться, поискать в траве барахло. Потом подняться на центральную пирамидку, поставить второго леопарда на площадку. Секретный механизм придет в действие, открыв дверь. Эх, нельзя было вместо этого зверья два кирпича положить... Подберите рюкзак.

Подойдите к лестнице. Как только на верхней пирамиде кто-то хоть чуть даст о себе знать, бегите спиной вперед обратно, ко входу на эту территорию. Помните, мы там неуязвимость зажилили? Так вот, сейчас самое время ее оттуда сковырнуть. Поснайперите всякую мелочь, а вот когда до вас доберутся “лягушки-самолопки” и бык — тут-то ее и подберите. Спалив сие зверье, забейтесь в собственно “подъезд” и не пускайте туда никакую нечисть, а пуще всего — камикадзе и “птицев”. Напалма не жалейте, там еще рюкзачок... Да, и помните, что, собственно, эти “Карлсоны одноразовые” и приносят камикадзе в своих когтях.

Теперь пора вернуться и выдержать вторую волну. Сверху посыплются тучи скелетов,

энное количество "тыковок" и нападет биомех, доселе нами пренебрегавший по причине наследственной — куриной — близорукости. Почему куриной? А вы на ноги его гляньте... Спалив всю эту компанию из огнемета же (второй рюкзачок очень вовремя), поищите в траве аптечки и идите на лестницу. Там обнаружится еще пара "самоубийц наследственных по линии соседа", двое придурков, у которых смекалка не сработает, сколько тыковку не чеши, а на самом верху — биомехи и "свин". Распатронив всю мелочь, идите оттуда подобру-поздорову к пирамидке, которая нас столько раз уже выручала, и займите на ней в высшей степени удобную (и в не меньшей степени кемперскую) позицию. Всадите по паре револьверных пуль в каждого биомеха, и, когда они слезут, добавьте по шесть ракет.

"Свина", в принципе, можно уничтожить менее извращенным способом, но я предлагаю слегка поразвлечься и с верхних ступенек навесным огнем влепить в него гранату. Worms 2.

Теперь самое время зайти в левую "избушку в кепке", "раскрутив" хозяев на пулеметные патроны. И, наконец, наверх — к заслуженной победе.

The City of the Gods

Маленький дворик, засыпанный боеприпасами, достаточно прозрачно намекает на предстоящий бой. Не пугайтесь висящей в воздухе руки с двустволкой — это значит, опять вылез тот же глюк (см. раздел "Баги"). Соберите все, что можно унести, и выходите. Видите, камера мимо "томпсона" два раза пролетела? Не принимайте его слишком серьезно. Это не тот случай, когда с любыми потерями "дотянуться бы до BFG, а там..."

Идите направо (нормальные герои всегда идут в обход), разворотите ракетой троих ракетчиков (кто к нам с мечом...) и зорга. Еще двоих можно снять из снайперки вдали, у "томпсона". Еще шаг направо, за сарай, к броне — и знакомое "тыгыдым, тыгыдым, тыгыдым" возвестит о том, что на нас напали пятеро скелетов. Рекомендую двустволку — они подходят врассыпную.

Еще чуть направо. Спросите у тополя, где моя любимая. Не отвечает? Бензопилой его... За ним аптечка. Выходите, идите дальше "правой стенкой". Когда поравняетесь с избушкой, перед которой горит огонь, — развернитесь к "томпсону", снимите вдали еще одного зорга и одного "командира".

Дальше "правая стенка" приведет нас к "парадному входу" — две чаши с огнем, маска на двери, дорога. Мы туда пока не полезем. Дальше мы придем к пробирке-лечилке и чаше, с которой можно запрыгнуть на гребень стены. Только нет там ничего, разве что закемперить можно...

Еще одну избушку мы осторожно обойдем сзади (помните "Панк-оперу про царя и троих сыновей" группы "Сектор Газа"?) и доберемся до еще одного "парадного входа", который подвергнем тактическому анализу, а затем продолжим свой маршрут. После двух глухих стен мы придем к аппендиксу, где "правая стенка" подарит "сурьеееезную бомбу" и, за углом направо, "колесо". Это ловушка, и весь следующий абзац посвящен исключительно тем, кто ради хороших процентовок в нее добровольно влезет.

Заранее возьмите ракетную установку. Схватите "колесо" и забейтесь во внутренний угол заборчика. Возьмите в прицел угол забора и стены налево от себя. Сперва биомех возникнет у вас над головой (вы в мертвой зоне), затем справа (вы в мертвой зоне), а затем прямо в прицеле (он-то и может вас достать, но не успеет). Раздолбав его, возьмите огнемет и подожгите "вуглускра" у себя над головой. Затем можете расстрелять правого хоть из пистолетов. Подберите бонус — пачку ракет.

Выйдя, следуйте правой стенкой до лестницы. Игнорируя последнюю, идите (мимо еще одной, ведущей туда же) к лачуге, за которой растет дерево. Обойдя его, наберите пушечных ядер. Следуйте дальше мимо глухой стены с колоннами, но не как все нормальные гражданские, а спиной к стене, правым стрейфом. Ниши между колоннами там какие-то глюкавые, Сэм "нечаянно" забирается в них спиной вперед (это на метровую-то

высоту!), так что не прижимайтесь к ней. На середине возьмите снайперку и ждите "свина". Застрелив его, шагните влево — из-за лачуги выбежит еще один. Разнесите его из ракетной установки и продолжайте путь. Дойдя до начала уровня, повернитесь к пирамиде и молодецким прыжком с разбегу заберитесь на первую ступень.

Идите налево. Из-за домика возник зорг — туда ему и дорога. Продолжаем обход пирамиды, пристрелив за следующим домиком еще одного. Приближаясь к следующему углу, гляньте наверх. Видите "свина"? Если он попытается вас обстрелять — отвечайте из ракетницы. Будет прятаться — закидайте "с навеса" из гранатомета (недавно вроде практиковались). Следующий угол позволяет взять разбег и преодолеть еще одну ступеньку, только мы лучше вниз спустимся — на пирамиде все равно нет ничего (а жаль, такой секрет пропал...). Теперь можно идти к "томпсону" и смело его хватать. Тут же от смелости не останется и следа — бегите туда, где так ловко расправились (или не расправились; в последнем случае "таблетки" придется избегать, как мины) с тремя биомехами. Там мы снова "кемперы маст дай", что позволяет строго дозировать противников (как камикадзе, так и "птицев"). Выйдя, добредем опять к пьедесталу (расстреливая всех, кто не пришел сам к нашему убежищу) и соберем патроны. Теперь можно поворачиваться и между колонн идти по дороге в "парадный вход" №1.



▲ Этот булыжничек изрядно меня напугал.

Как только двери разойдутся, уходите в левый стрейф и расстреливайте "командира". Затем разворотите "скорпа" и снесите очередью двоих рядовых зоргов. Слева, на колонне, еще один "скорп", караулящий броню, но мы в мертвой зоне, и он явно просит две гранаты. Поднимаемся по лестнице, игнорируем дверь, после чего серьезными прыжками добираемся до брони и спрыгиваем вниз, ко входу. Теперь можно начать обход дверей. Первым посетим неприметный проход под лестницей, где возьмем "сердечко" и от души, не жалея, утопим двоих быков в пламени. Выйдя, не менее щедро польем из-за угла напалмом биомеха (он у подножия лестницы). Теперь поднимемся наверх, спалим двоих зоргов за дверью (в принципе, это можно было бы сделать и раньше, да все равно за рюкзаком топать), подцепим вышеупомянутый предмет и пойдем в оставшуюся дверь. Там лучше всего пройти за колоннами, избегая обстрела. Подберите маску и заткните уши — этот "конопляный" смех здорово действует на нервы. Выходите так же, подобрав под колонной с броней патроны.

На улице вас ждут три "скорпа" — за томпсоновским пьедесталом, справа за домиком и слева. Заранее возьмите снайперку, снимите их в той же последовательности. Левый может быть прикрыт деревом, которое в скриптах больше по размерам, чем по графике. Идем на противоположную сторону, на лестницу, в "парадный вход" №2.

"Скорпы" справа и слева просто-таки просят по паре ракет. Выдайте им их — сначала правому, потом левому. Когда спуститесь с пандуса, на вас последовательно и неторопливо бросятся два камикадзе. Третий не только не бросится — вам его придется долго искать по крику и, найдя за углом, застрелить. Идите к завалу около лестницы. Пустите ракету в левую рухлядь. Секретный коридор приведет вас к пушечным ядрам и "серьезной бомбе". Теперь их у вас три, так что можно перестать страдать от жабы и в случае необходимости нажать "ноль".

Идите туда, где застрелили третьего камикадзе. Коридор спокойно приведет вас к по-

мещению со второй маской. Возьмите огнемет. Схватите маску и отбегайте в угол: с потолка посыплются "самолопки". Для того, чтобы задержать этот процесс, советую воспользоваться старым получитом — пропуском заставки. Когда "самолопки" почти кончатся, а выбегут скелеты, уйдите в глубокий, вокруг всего помещения, левый стрейф, не прекращая поливать их огнем. Быки, выбегающие вслед за скелетами, скорее всего, все-таки боднут, но это не страшно.

В первом помещении (со "скорпами" и камикадзе) вас ждет легкое пехотное "мясо". Левый стрейф, очередь из "томпсона" — тремя ротозеями меньше. На улице — четыре "скорпа", биомех и двое зоргов. Один "скорп" за стеной справа, а трое — слева, причем двое рядом, а один — на противоположном краю уровня, на стене, за листвой. Зорги — за пирамидой слева, а биомех — на противоположной стороне. Снайперка разочарует в жизни всех, кроме последнего — ему лучше скормить несколько ракет.

Идите к выходу. По дороге вас перехватят биомехи-рокетджамперы. С научной точки зрения, после такого прыжка они должны были приземлиться по частям, но тем не менее этого не происходит, что вынуждает нас "расщеплять" их самостоятельно. RL, что же еще...

За дверью зорги в количестве, заслуживающем не индивидуального подхода со снайперкой, а массовой терапии генерала Томпсона. Соберите все барахло и идите по узкой гадостной дорожке, где, помимо стреляющих морд, бегают двое зоргов и две "тыквы" (рекомендую двустволку). За дорожкой вас ждет большая куча-мала — остановимся на ней подробно.

Прямо перед вами — "серьезная скорость", за домиками — еще одна плюс ядра. На пьедестале — пулемет, а рядом — здание с автоматическими дверьми.

▲ А где сама студия?..

Сначала схватите "скорость", затем — пулемет. Бегайте от огня биомехов и зоргов, избегайте приближения камикадзе и попутно косите одних, других и третьих. В процессе этого ненавязчивыми движениями подтанцовывайте ко второй "скорости", поскольку первая скоро сдохнет. Схватив ее, продолжайте стрейф-дэнс, пока не кончатся патроны. Когда это произойдет, переключитесь на RL, чуть подождите и нажмите "ноль". Адская улыбочка "серьезной бомбы" погрузит дворик в ослепительный свет.

Из домика с автоматическими дверьми попрут зорги, но ракетная установка сметет их ряды. Уцелевшим одиночкам стреляйте под ноги — от ракеты можно увернуться, а от близкого разрыва — нет.

В домике, помимо зорга(ов), сидит "скорп". Хрясь — и не сидит уже... Соберите патроны, здоровье, короче, все, что есть. С RL'ом выходите на улицу. Зайдя "левой стенкой" за пару домиков, мы спровоцируем появление двух стаек зорговских геморройцев и биомеха. Продолжив с изрядно полегчавшей ракетной установкой этот путь, мы пройдем мимо красивых руин, крылечка с пандусом (мы оттуда пришли) и придем к подозрительно искрящемуся дереву. Можно просто "войти в дерево" ("О Регентруда, проснись!"), можно спилить и посмотреть, что внутри. В любом случае это — телепорт.

Вы в "секретном дворике с подозрительного вида головами". Поочередно закидайте гранатами рыб во всех трех бассейнах и соберите со дна барахлишко. Если какая-нибудь рыба окопается в углу и не будет подпускать к бассейну — подожгите ее из огнемета, она высовывается достаточно. Теперь можете подобрать броню и здоровье...

Боже мой!.. Вы когда-нибудь видели скелетов таких размеров? А-а-а-а! Нет! Этого не может быть! Это "самолопка"... Но таких "самолопок" не бывает! Если это создание взорвется, оно полкарты разнесет! А это что? "Скорп"? Детеныш, что ли? Как по этой мелюзге стрелять? А пулемет-то стандартный, "взрослый"... Ой... По каменной голове попал... А в ней биомех! А где "рак"? Он такой крохотный, что в траве не видно! А снаряды-то летят...

Оправившись от шока и перезагрузившись, действуйте так. Взяв броню и здоровье, сожгите скелетов из огнемета. От огня мелюзги отступите до края, расстреливая "рачьи" снаряды. Там возьмите снайперку и снимите всю бронемелюзгу, которую видно (наиболее вероятно — "рака" и двоих "скорпов"). Еще один "скорп", похоже, утонул сам. Вернитесь, соберите ядра слева, снимите еще двоих "скорпов". Заберите ядра справа, повторите операцию с отступлением, поджигая попутно огнеметом гигантских "самолопок". Вернитесь, соберите напалм, подавите огнем атаку карликовых камикадзе. Игнорируя рыб, подберите с пьедестала орудие. В принципе, из него и пострелять не грех, но мы поступим так. Сначала расстреляем из ракетной установки все головы, начиная с дальней. Затем в стрейфе нажмем "ноль", пополнив свой счет астрономической суммой и оставив последнюю бомбу на всякий пожарный. Затем заберем с "заднего двора" (за телепортом) "сердечко". Нужна броня — можно нырнуть, рыб там больше нет. Не нужна/подобрана — на выход.

За дверью подберите "сердце", броню и рюкзак. К вам побегут камикадзе, причем один — с пушкой. Шесть стволов, все небо в попугаях... Переключитесь на сей трофей и приготовьтесь к длительной мясорубке. Стреляйте из пулемета, пока не кончатся патроны. Затем переключитесь на орудие и устройте на углу небольшую кашу. Когда кончатся ядра, а из противников останутся только скелеты — расстреливайте их из ракетной установки и гранатомета. Разрядив и их, возьмите огнемет — он позволит закончить со скелетами.

На углу соберите ядра и ракеты. В самой дальней его части лежит здоровье (смехотворно мало), а за углом — еще одна толпа скелетов и биомехов. Отступайте, оставляя за собой язык огня. Утащив часть противников в никуда, загляните с орудием за угол — очень уж они удобно вдоль стены строем встали... Еще одна колба +25% в другом углу, аптечка на дороге. Очередной камикадзе уронит рюкзак.

Теперь пошли большие биомехи. Этих — из орудия. За ними опять быки. Некоторые несут на спинах пушки. Маразм крепчал, дубы трещали... Расстреляем их из ракетной установки. Наконец-то мы добрались к давно замеченным аптечкам. Собственно, это почти все. Несколько биомехов — и вот они, ворота.

За воротами вас ждет не бой даже, а скорее разборки за амбаром с толпой деревенских жлобов. Огнемет — идеальное оружие в этом лабиринте избушек, так что и камикадзе, и биомехи скоро запишут в своих дневниках: "Пришел лесник и всех разогнал". Два "скорпа" будут отсиживаться, так что можно пристрелить их из винтовки или все-таки взять измором и подпалить, когда решатся подойти. Справа от входа есть вросшее в углы дома дерево. Распилка оного позволяет по-сволочному подкрасться со снайперкой с тыла и... Обычно под огонь попадает биомех (младший) и три "скорпа". Покончив с первым, возьмите ракетную установку и высуньтесь из-за угла так, чтобы увидеть аптечку. Тут же развернитесь — возле обеих "говорящих голов" и на крыше около аптечки материализовалось по "скорпу". Шесть ракет — и ни одного выстрела в ответ, мы стоим так, что они подходят по одному (а тот, что на крыше, вообще никуда не подходит)...

Пройдите ко входу с колоннами, проанализируйте дверь. Продолжайте "правую стенку", подбейте биомеха, прыжком через угол добудьте секретную аптечку. Потом еще одна, три "скорпа" возникают сзади, потом пробирка. Вроде все обошли... Идите обратно, расстреляйте еще одну такую же компанию (биомех+"скорпы"), возникшую (с колбой в качестве компенсации) до неприличия из воздуха. Спуститесь с огнеметом в подземелье.

Два кукурбита, топливо в компенсацию, "кричальная горка" вниз. Если перепрыгнуть

перила, можно умереть счастливым. Как? Попробуйте — узнаете. В принципе, в конце пути можно вылететь обратно рокетджампом или ударившись о столбы сбоку, но я не строю иллюзий по поводу того, сколько человек смогут это проделать. Во всяком случае, я не вхожу в их число, на настоящий момент, по крайней мере.

Спалив из огнемета скелетов, осмотрите стены. На двух противоположных есть два заметных заложенных проема. За одним из них находятся разные полезные вещи, а за другим — три "свина" режутся в покер. Я попробовал тихо пристрелить одного из них и присоединиться к игре, но успехом это не увенчалось.

Наверху — опять ветер и колья. Не мучайтесь — есть более короткая дорога. Правый ближний воздуховод прямо-таки ждет, чтобы в него запрыгнули. Там внутри, кроме полезных вещей, сидит еще один "покемончик" (в смысле — "карликовый монстрик"), ну а по выходе оттуда все уже просто — ветер слабый, мостики удобные.

В зале и последующем коридоре — зорги и "тыквы", отлично горящие, а в конце — "свин", в которого можно всадить две из немногих оставшихся гранат. В подземелье — боеприпасы и устрашающие звуки лавопада из соседнего. В последнем вы найдете двух "тыковок", големов и биомехов. Забейтесь с пулеметом в правый дальний угол, отбейтесь от кукурбитов, после чего из-за угла, из-за утопающей в лаве избушки разворотите ракетами последовательно: правого голема, левого биомеха, правого биомеха, среднего голема, левого голема по мере их возникновения. Теперь можете вернуть здоровье к "100:100", отбиться от очень по этому поводу переживающей "тыквы", да и, игнорируя подсунутую мапмейкерами геморройку с островками, перейти лаву вброд, периодически подпрыгивая. Слева, возле руин, очень удобный выход...

На мосту на вас нападет небольшая подлянная стайка — "тыква" спереди, "тыква" сзади и биомех в конце мостика. "И залпы башенных орудий в последний путь"... отправят всех. После этого у нас должно остаться ядер восемь. В соседней комнате — то ли "удача — награда за смелость", то ли просто подготовка к чему-нибудь, еще более страшному. Итого — двадцать ядер.

Бегите по мостику. Пол тут — это огромный джамп-пад, так что, когда мостик рухнет, прыгайте к "сердечку" и все-таки схватите его. То, что после этого начнется — это просто горячечный бред, прыгучая нейроэнцефалопатия. От души и без жадности стреляйте из орудия, прыгая спиной вперед, чтобы избежать собственного ядра. Когда они кончатся, пустите в ход RL, постреляйте немного, рассеяв врага, возьмите огнемет, разрядите до конца, снова возьмите RL, когда перестанете попадать — рюкзачок в центре и снова огнемет, а последних "тыгыдымских" добейте из пулемета. Не забывайте периодически подцеплять в углах "serious damage". В конце концов победитель будет вознесен какой-то глючной силой под потолок, но все-таки сможет добраться до площадок. Нам нужна верхняя.

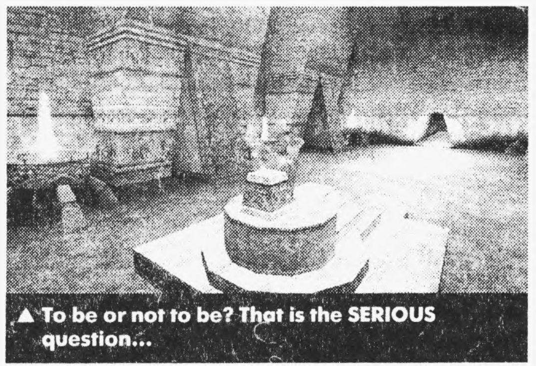
Serpent Yards

Первое, что обращает на себя внимание — это неестественно (для action) красивая музыка. Кажется, Croteam "выкротили" где-то себе композитора, претендующего на роль Принса. Второе — это полное отсутствие боеприпасов.

С пулеметом выходите. На вас нападут двое зоргов — отступите, убейте их и ждите волны из-за дальней лестницы. Скосив и этих, вылезайте. У вас за спиной два "свина" на стене — слева и справа от входа, плюс три скелета внизу. В стрейфе скосите одного "свина", затем снесите скелетов. Повторите то же с другой стороны. С площадок предметы собирайте с превеликой осторожностью — они простреливаются мордой на стене. За домиками от входа направо есть патроны к снайперке, а слева вас караулит дерево-самоубийца. В принципе, его можно застрелить заранее, но лучше взять броню спиной и быстро снести его на подходе. Кажется, ребята из Croteam наприкалывались над игроками вволю и даже больше.

На ступеньки поднимитесь спиной — на месте "свинов" вылезут "раки". Уходя влево (если спиной, то вправо), расстреляйте их, а заодно и их снаряды и выбежавшего из прохода скелета. Затем идите по дороге, расстреляв двоих "свинов", на кольцевой дорожке выпустите остатки патронов в зоргов и беритесь за ракетную установку. Расстреляв всех и добравшись до впадины с пирамидой, возьмите огнемет, сбегите вниз, соберите с пирамиды все, кроме рюкзака, и жгите все, что попадает под руку. Настоятельно рекомендую прожечься сквозь скелетов во дворик, окруженный кольцевой дорожкой. Там сейчас дыра в стене и биомехи, но по вышвыривании оных дворик превращается в отличную "засидку", позволяющую эффективно "рулить" тыгыдымских наглецов как вблизи из огнемета, так и вдали из ракетной установки, да и из двустволки для экономии.

По мере снижения концентрации дряни в окружающей среде выходите и отлавливайте сволочей снаружи. Затем перейдите на другую сторону ямы (обстрел уже должен прекратиться) и справа найдете телефонную будку. Выслушав разговор Сэма с наглым самозванцем, подберите аптечку и заберите с пирамиды рюкзачок. Далее, на противоположной стороне, вас ждет за углом "зорговый тир", где можно в свое удовольствие пострелять из снайперки. Пройдя немного, за первой же хибарой вы обнаружите "свина", которого можно убить немного извращенно — из снайперки, с прицелом, но не с расстояния, а из-за угла почти в упор.


▲ To be or not to be? That is the SERIOUS question...

За следующим углом вас ждут еще несколько ходячих "десяток", а за домиками — кое-какие полезности. Перехватив на секунду луч и отступив, вы будете атакованы стадом сырых быков. Почему сырых? Потому что поджарить надо... Для упрощения процесса рекомендую перехватывать луч перед каждым быком — так ему достанется еще и силовым полем, и ракетами. Когда появятся "птицы", можно не изображать из себя систему ПВО, а просто жечь "десант" и самих "птицев", когда те пойдут на контакт. Гибель быков, я думаю, хорошо обрисовала ситуацию в плане того, какие маршруты преодоления силового поля являются безопасными, а какие — очень даже нет. В конце загляните за все домики, соберите ядра.

За очередным "подъездом" обнаружится очередной "снайперский тир". Сквозь открытые двери, не входя, расстреляйте слева "рака" из пулемета, после чего начинайте отлавливать с винтовкой биомехов и зоргов. Двери начинают потихоньку бесить своим хлопаньем, наводя на мысль об оных дверей разламывании к известной матери, увы, невозможном. Заметив периодичность появления биомеха в арке справа, мы определим момент появления его в дыре еще правее и с упреждением нажмем на спуск. Теперь можно входить с пулеметом и идти "правой стенкой", размочалив "свина" за сараем, "рака" на противоположном краю уровня ("serious damage" поможет) и еще одного — рядом, на большой крыше. Теперь идите на противоположный край двора, расстреляв стайку зоргов, гляньте там на идола и идите тщательно вам разжеванным маршрутом за маской. Схватив ее, сожгите плоскую прыгающую каменную голову — в ней вы найдете "сердечко", а за пирамидой — рычаг электродетонатора. Нажав его, хватайтесь за пушку: в пирамиде "горцы", причем два. С ними придется повозиться... Зато в качестве вознаграждения нас ждет ***полный боезапас***. Ко всему, кроме "серьезной бомбы". А жаль.

Вставьте маску идолу в неприличное место, не утруждая себя сбиванием огненных шаров. Радиус разрыва у них невелик, и один хороший прыжок позволяет решить задачу. Зайдите в храм за "секретной" броней, убейте на выходе троих "раков" (одного на крыше

и двоих справа за стеной). Идите в следующий дворик, орудуйте там огнеметом до победного. Подберите "таблетку" — в небе появятся глаза. Пальните по ним — они окажутся глазами гигантского камикадзе. Взорвавшись, пучеглазое безумие разнесет пол-уровня и уронит броню.

Идите в подвал налево. Уничтожьте "извращенным огнем" снайперской винтовки двоих "свинов", слева и справа, спалите в подвале одну-единственную "самолопку". Снаружи нас уже ждут — опять возьмите снайперку. Выходите стрейфом, снимите (справа налево) зорга, "свина" и "рака" на крыше, над головой. Когда подойдете ко второму подвалу, развернитесь и снимите "свина". Внутри два "птица". Кнопку нажмете пулей, это несложно. Снаружи нас ждут скелеты.

Идите в главный подъезд, спуститесь по лестнице. Соберите весь хлам, возьмите ракетницу. Зоргов снесете как мух, младшим биомехам — тоже по ракете, а старший не достанет вас за колоннами. Теперь можно прыгать в яму.

The Pit

В падении возьмите пулемет: внизу рыбы, с ними нужно по-серьезному. Задерите голову — две твари атакуют сверху. Уничтожив их, всплывайте; еще две атакуют снизу. Покончив с ними, выпрыгивайте из воды возле берега, тут же становитесь на ноги и уничтожайте четверых зоргов разного звания. Выходите из зала (дверь одна — не ошибетесь), взяв огнемет. В коридоре предстоит локальная разборка с еще одной жидкой стайкой зоргов, после чего можно собрать барахло. Осторожно: в компенсацию сверху падают "самолопки".

За следующей дверью — давилки. Сразу же взгляните на потолок: это позволит узнать, где они есть, а какие места стороной обходят. После этого пройти их — одно удовольствие, только перед последней придется поработать огнеметом: за ней "самолопки", причем прут они стаей, и некоторые прорываются. Держитесь правой стороны — там давилок меньше.



▲ Камера дразнит нас "Томпсоном".

Откройте дверь, подбейте из снайперки "свина". Подберите лазер, но вооружитесь огнеметом. Сожгите зоргов, возьмите ракетницу, откройте дверь. Три ходячие мишени поражены, зато сверху теперь огнепад. Возьмите "томпсон", поднимитесь наверх до появления монстра и сбегайте вниз. Теперь огнепад нам на руку — расстреливать пляшущих под таким обстрелом даже неспортивно. "Вареный рак", правда, такой смерти не подвержен, но у нас еще и пушка есть... Затем нужно взбежать еще раз, морды заглохнут, и можно будет собрать много разных веселых вещей. Идите дальше, прыгайте в люк.

Вам предстоит пройти удивительную по красоте и динамизму арену, дающую настоящее ощущение полета. Где-то через пять минут вы научитесь ловить цель в этих безумных прыжках. Сперва возьмите огнемет. Расстреляв его боезапас, возьмите лазер, а потом — пулемет. Если еще кто-нибудь останется, можно ради удовольствия пострелять из ракетной установки, чертя невероятные трассы, упирающиеся в пол в полуметре от цели (в сам объект стрелять весьма неэффективно). Затем выходите в дверь, благо из нее не сносит.

Подобрав рюкзак, идите по коридору. На вас десантируются с потолка придурки зорги, а впереди выскочит "свин". Сжигая уродов, отбегите назад, прячась за колонны. "Свин" вашими молитвами получит в лоб из берданки с оптикой и превратится в окорок. При попытке вторично проделать тот же путь вы будете атакованы сзади зоргом-кемпе-

ром, который от свинцового тычка слетит со своего "насеста", заодно зацепив ваш взгляд за бронежилет на чердаке.

Направо — дверь, налево — факел, вернее, чаша с огнем. Сей архитектурный шедевр просто неприлично сверкает партиклисами, намекая на телепорт. В огонь, на выступ слева, с него — на выступ справа, с него — к бронежилету. Теперь вниз, в дверь. За ней броня в центре зала, да зачем она нам теперь...

Запаситесь противорвотным средством из стандартного комплекта первой помощи при ядерной войне: пол у вас под ногами начнет вытворять такое, что морская болезнь по сравнению с ним — это просто семечки. "ЭрЭл" тут вам верный друг и помощник, а броню подберете под конец, когда старую продырявят. Когда всех перебьете (в "двухсотом" бронежилете это — ерундовая задача), можете собрать колбы-лечилки из ниш в стенах.

Выйдя, сразу обратите внимание на рептилоида-демона, кемперящего слева. Укройтесь от него за аркой, после чего расстреляйте из снайперки во что-нибудь выступающее. Затем с ракетницей шагайте вперед. Из дверей выскочит стая зоргов и "свин" — что ж, места для стрейфа у вас достаточно, а они сим искусством не владеют. Броня пускай лежит — куда нам вторая. Идите в дверь, там направо. Там в темноте спрятана аптечка. Вообще-то, она нам тоже не нужна, а вот охраняющего ее скелета можно сжечь из огнемета или запилить.

Лестница приведет нас к троим зоргам, которых тоже легко сжечь. В следующее (четвертое) окно вы увидите мостик и телепорт. Этот телепорт приведет вас к пушечным ядрам, которые пока не нужны. Запомните его. Еще двое зоргов попадут под раздачу, а на следующем окошке (там от факела огромная тень с крыльями) вы обнаружите крохотного, слабо шипящего демона. Сметите его из двустволки, подберите приз, сожгите стайку зоргов и две "тыквы". Идите дальше. Подобрав ракеты, заберитесь в окошко и поставьте в коридоре огненную завесу. Говядина... На верхней площадке воспользуйтесь свежим "жертвоприношением" и покосите из пулемета зоргов в арках и "свина". Затем идите к длинному мосту и доставайте орудие.

Стреляйте с полной задержкой, не жалея. Подавив волну, спускайтесь вниз (возьмите огнемет — там уже кемперят), соберите ядра (тот секрет, помните?), возьмите заботливо припасенную броню и снова идите наверх. За Бычьим Мостом будет башенка — троим зоргам впереди по ракете под ноги, двоим и "свину" слева — по винтовочной пуле, и опять броня не нужна — нас и не поцарапали... На площадках боеприпасы, дальше — мост, в конце — КПД (Комната Подготовки к Драчке).

"Гравитационная колбаса" прекрасно демонстрирует нам шизоидные возможности движка, а мерзопакостная, заподлицо сделанная дверь исключает столь милое нашему сердцу кемперство. "Лягушки-самолопки" налетают безумной тучей, но против них есть весьма действенное и конкретное средство: бегать с огнеметом по окружности (к броне и здоровью поближе) спиной вперед. Потом напалм кончится, но и "самолопок" сменят быки. Против них в ход пойдет лазер, а на биомехов и зоргов обрушат свой гнев пулемет и, конечно же, "шайтан-труба". Когда в этом огненном безумии появятся старшие биомехи, рекомендую сразу извлечь из широких штанин орудие и "увосьмерить" противников до проявления у них признаков явного пацифизма, таких как лежание на боку и стрельба в пол. Впрочем, даже после этого оставшиеся зорги долго еще будут клянчить у вас ракеты.

В следующем проходе рекомендую сразу достать "цепную пилу" и от души пустить ее в ход. Скелеты... Дальше, у идола, вас ждет — невиданная щедрость! — рюкзак и сразу две наисерьезнейших бомбы, заставляющие надолго позабыть о том, как огромная жаба давит тяжелыми мокрыми лапами на грудь. Затем идет нормальный коридор, воспринимающийся почему-то как нечто неестественное. В нем лежит броня, кража которой вызывает появление наглого зорга сзади и нескольких еще более наглых (плюс "свина") спереди. Что ж, ниша приютит, огнемет прикроет...

Итак, мы у пирамиды. Берите ракетную установку, начинайте кружить стрейфами. Когда появится первый большой биомех, начинайте ворочать из орудия. По исчерпании ядер снова пускайте в ход ракетную установку. Ей же вы легко поразите быков, одновременно уходя от огня "вареных раков", да и самих рептилоидов впоследствии.

Поднявшись по лестнице, не ходите в саму пирамиду, а двигайтесь налево. "Сердечко" сбежит от вас, зато явятся пятеро больших биомехов и дадут салют в вашу честь. В вас.

Ракет на них не хватит, так что придется пустить в ход гранаты. Подберите беглый орган и идите в пирамиду. Там лежит не меньший "кардиозавр", зато неохраняемый. Спустившись мимо всех шипов (нужно вовремя стрейфиться: один раз вправо и один — влево), посмотрите заставку.

Возьмите "скорость", достаньте пушку. Бегайте вокруг Кукулкана циркульстрейфом, обстреливая из орудия с максимальной задержкой. Когда вокруг вас будет носиться опасное количество камикадзе и появятся биомехи — жмите "ноль" и подбирайте на краю арены новую "серьезную бомбу". Когда вас начнут допекать большие биомехи — повторите процедуру. Тут, собственно, он уже должен и коньки отбросить... Сбейте всех оппонентов со стен, после чего спокойно идите в портал. Единственное, что вам дадут взять с собой — это здоровье, броню и — ура! — "серьезные бомбы".

Ziggurat

Зайдите за угол — там вас ждет снайперская винтовка. Спасибо — на здоровье. Внутри — бензо"Пи-Ла", второй револьвер и помповик.

Подойдите к колодцу. Выверните прицел вниз до упора: теперь он относится не столько к оружию, сколько к самому Сэму. Затем прыгайте вниз так, чтобы попасть прямо на "сердечко". Дабы достичь заданной цели и не претерпеть внизу серьезный бэмс, действуйте следующим образом: спрыгните на первый (ближайший) гребешок, повернитесь лицом внутрь и аккуратненько "сшагните" вниз. Взлетев, вы окажетесь лицом к ко второму гребешку, на который и следует запрыгнуть.

Подберите пачку патронов и откройте дверь. Ббах! Крык-крык... Ббах! Крык-крык... Двое зоргов, наших первых жертв в этом эпизоде. Идите налево, но под колонну не лезьте, а запрыгните сверху: задавит. В углу — напалм, а за углом — комната, в которой огнемет и "тыква". Я не сомневаюсь в вашей способности сперва встретиться с первым, а затем уже — со вторым, поэтому "тыкву" мы без труда сожжем. Теперь нас ждет поворот налево, а за ним — старое доброе развлечение: "прыгательная яма". Внизу — камикадзе на наклонном полу. Помповик. Затем — "самолопки" из труб в стенах. Огнемет.

Лифт, зал. "Свин", скелеты, "тыква", "кнопик бойцовский". Огнемет рассудит всех. Заберитесь на "ушастые" колонны. С одной из них можно спрыгнуть непосредственно на площадку с рычагом, со второй — на площадку с боеприпасами, с нее — на верхнюю площадку колонны, с нее — на вторую площадку с боеприпасами, обратно на колонну, на верхнюю ее площадку, на верхнюю площадку первой колонны (туда и с первой колонны попасть можно, но раз уж мы здесь...) и к бронежилету. Немного запутанно, но на месте будет легко видно. Поднимаемся по лестнице, берем снайперку, идем в дверь. Подбираем патроны, жарим "тыкву" и камикадзе, берем броню. Выход.

Съезжайте влево-вниз, снайперните четырех "птицев". Видите дерево в желтых очках? Возьмите огнемет, подберите патроны и сожгите дерево. Именно в такой последовательности. Затем идите в смежный угол, к правому спуску, возьмите "колесо". Возле здания возникнет "свин" — сожгите его, а затем выбейте заложенный камнем проем. Пожамкайте пока ненужную аптечку, дабы секрет зачли, и обходите "правой стенкой" подальше ближайший храм. Очертив полуокружность, подойдите к двери, выманите противников и отбегите, расстреливая их из винтовки. Зайдите внутрь, соберите все необходимое, после чего убейте ворвавшихся и выходите. Снаружи несколько "раков", "свин" и бомбер. Дистанция не требует снайперки, но, коли кроме нее почти ничего нет, и



▲ Мы ПОПАЛИ. За одно "колесо" так набросились...

она вполне пригодна к решению этой задачи. Во втором храме почти то же самое, за исключением того, что на выходе караулят "скорпы" и скелеты.

Откройте выход. В проходе — "скорп", причем взрослый, на два выстрела. Убив его, идите дальше. От решетки налево застрелите "тыкву", возьмите огнемет. За арками два "скорпа", безмятежно спящих. Проснутся они в пламени. Нажмите кнопку, выходите.

Вряд ли попытку сжечь *лавового* голема из огнемета можно назвать благодарным занятием. Оно беспонтовое, как пырей на огороде. Поэтому заранее возьмите помповик — им всего по два выстрела надо. Идите дальше, сожгите "кнопиков". Видите камень? Так вот, он, конечно, в вас полетит. Поэтому спускайтесь быстро, но спиной вперед. Шарахнувшись в сторону, вы вместо себя подставите под удар скелета. Что ж, так ему и надо. Сбегите по левому краю лотка и вскочите на камень: сверху их вывалится еще шесть штук. С камня вы выйдете на небольшую кемперскую площадочку, с которой убьете и бомбера, и скелета прямо из револьверов.

Подберите на берегу огнемет. В воду суньтесь разово и тут же выскакивайте. Две рыбы подвернутся под картечь, открыв возможность безопасно гулять по крыльчатке. Однако, чем заниматься гимнастикой для умственно отсталых, гораздо лучше подплыть к требуемому берегу, плюхнуть свое тело на вращающийся барабан и выкинуться им на камень.

Нам снова предстоит прыгать в яме, но в этот раз вверх. Этому занятию давно уже никого учить не надо — с гребешка на гребешок, и мы наверху. Там нас ждет зал, а в центре — двустволка. Подобрав ее, переключитесь на огнемет: все-таки более эффективная вещь против "тыгыдымских". Не прозевайте появление "serious damage"; впрочем, о нем уведомят письменно.

Снова яма, снова колья. Этот случай я долго материл в разделе "Управление": бронежилетом придется пренебречь. Перепрыгивайте сразу на другой край ямы: без "мышиного шага", без отключения mouse look по таким брусьям не попрыгаешь. Разве что на load/save, на "повезет"...

Огнемет расчистит нам дорогу в "кнопиках", "тыквам" тоже не светит (зато греет), и мы выйдем на улицу. Берите ракетницу, рюкзак, "скорость" и бегите направо, к дереву в серебряной дали. Не сказать, что там уж особо ценные вещи лежат, но зато есть возможность почувствовать свободу, когда нет стены за спиной, удрать в поле подальше от этих геморройцев и расстреливать их из винтовки с оптическим прицелом. Разбив деревце, вы обнаружите там "serious damage", а также две мишени, прямо-таки оптимизированные под него. В конце концов, вернувшись к поселению, вы расстреляете стаю скелетов и камикадзе, снимете с башен несколько "раков" и, за нехваткой патронов, переключитесь на огнемет и свое недавнее приобретение. Финальным аккордом "прозвучат" два быка.

Теперь можно зайти в левый (дальний) храм, развесить там у... то есть крылья, сжечь в дверях пол-Кюсю камикадзе, выйти и снова ввязаться в бой. Два "свина", два "скорпа", два "рака", еще камикадзе, но издалека, "птицы"... Хорошо хоть патроны к снайперке подобрали. Развесьте во втором храме второе крыло и подловите в дверях (придется подождать) стайку камикадзе и скелетов.

Теперь нужно добежать до "serious damage". Эта штука справа, у стены. По дороге вас

попытаются перехватить несколько камикадзе, но, подобрав сию вещицу, вы сможете без труда дать адекватный и асимметричный ответ им и остальному народу. Подлечившись после оного, подберите аналогичный значок с другой стороны, после чего бегите к воротам. Там возникнут "свин", демон и два биомеха, но теперь они — нечто столь незначительное, что убиваются за несколько секунд.

За воротами кто-то мычит дурным голосом, а мы, собрав патроны, идем в левый дворик. Там левой же стенкой, с огнеметом, пройдите за первый домик. Деликатненько покашляв ("Я вам не помешал?") подпалите со спины троих солдат. Примчится скелет — туда же его. Чуть отступите за угол — прибежит ракетчик, а за ним, чуть подотстав, "свин". Огнемет из-за угла — вещь неплохая, плюс там еще дерево. Перебежав улочку, соберите барахло, вернитесь в исходную точку и продолжайте движение. За следующим домиком, справа, — "раки". Повернитесь направо, присядьте со снайперкой и осторожно высуньтесь стрейфом. Стрельбой в высунувшуюся клешню поразите одного, затем второго. Теперь пройдите между "конем" и большим зданием (в углу броня). За листвой "раков" не видно, так что высуньтесь, разнесите из ракетницы нижнего и выхватывайте револьверы. В беге назад вы расстреляете снаряды, пущенные в вас, после чего, вернувшись, вы легко возьмете "рака" "револьверным измором".

Первый же шаг во дворик вызовет неадекватную реакцию здоровенной толпы всяческой мелочи, в которую для весу затесался "свин". Огнемет уймет всех, в том числе и его. В глубине дворика стоит храмик, а в нем — "скорп" и камешек. Компактное исполнение... Коснувшись камня, начинайте орудовать огнеметом, а преуспев в обороне хибары, выходите и беритесь за снайперку. Четыре "скорпа", "свин", "птицы" и кое-чего по мелочи. Еще "скорп" и два "свина" караулят на обратном пути место встречи районных алкашей, известное как "у коня". Можно подобрать за халупой "serious damage", чтобы не пропадало. Толку все равно ноль.



▲ СЕРЬЕЗНЫЙ секрет!

За углом слева — зорги и два "рака". Винтовка вновь сослужит хорошую службу, а с "озверином" и из-за угла можно потратить на каждого ровно по одному патрону. За домиком сидит "свин", его характерный хрюк навлечет на него ваш снайперский огонь. Собственно, задача решена, можно идти во второй дворик.

Левым стрейфом — к барахлу, с огнеметом — наружу. Состав противников весьма разнообразен, но все они легко горят и особых подходов не требуют. От "свинов" только придется стрейфами пошарахаться... Идите до "таблетки" в углу. Кто бы еще объяснил, что это за секрет... За углом нас караулит "тыква" и кемперят два "рака". Поставьте их ими самими из снайперской винтовки, после чего соберите слева барахло и снимите еще четырех "ведьмогарпий". С ракетной установкой продолжайте свой скорбный путь, зачищая дворик, где вы, помимо "храмика" (запомните место), найдете "Сэмовский квад" и патроны неподалеку. За ними — небольшой заложенный проем. Ракету в него, вошли, ракету в балкончик. Итак, рядом "квад" и "Венер Кротимский". Надо будет быстро добежать, так что запомните маршрут.

Идите к "храмику", входите, соберите хлам, коснитесь камня. Теперь с ракетной установкой бегите к секрету, хватайте "смайлик", "Венера", после чего вконец озверевший Сэм под вашим чутким руководством разнесет всю эту халабуду вдребезги пополам. Бежать нужно очень конкретно к выходу, поскольку рвать всех Сэм будет, как Тузик тапочки,

но недолго. Потом можно вернуться, ибо, пройдя путь до конца, вы развешаете по веткам потроха 99,5% нападавших, и опасного во дворе уже ничего не будет.

За дверью никого нет, и мы спокойно войдем в "парадный подъезд". За коротким "предбанником" нас ждет львиная яма. Вместо львов, правда, будут скелеты. Жаль... Дерево с лазером, значит, ради одного прикола сделать не западло, а львов — кишка тонка...

Впрочем, более внимательное прочтение подсказки объясняет это явление. Львы, согласно нормативно-правовым документам, сидят в яме, а осужденных сбрасывают сверху. Отсюда вывод: лев — это Сэм. А скелетов сбрасывают на растерзание ему, а не наоборот. Что ж, это вполне согласуется с наблюдаемой картиной.

А наблюдаем мы примерно следующее: под перекрестьем, чуть сбоку, стоит со скучающим лицом Сэм с ракетной установкой и *все, что пытается прыгнуть сверху, сбивает в лет.* В центре скелеты на секунду оказываются все вместе, по причине чего до земли живыми просто не долетают. Какие там львы... Львы хоть из "шайтан-трубы" не лупят налево и направо...

Когда закончится "смайлик", возьмите огнемет. За скелетами выскочат "тыквы", в количестве совершенно отсосном — две штуки, а за ними обнаружится сортир с рубильником. На потолке давилки, рубильник нажали, направо в угол забились, ракеты — в дверь напротив. Туда вошли, рубильник нажали, подошли к противоположной. Так вот где та мрррррразь, которая последние полчаса нас доводила своим муууууууканьем из-за стенки... [Скрип зубов] Сапогами бы запинал, собственный навоз бы жрать заставил... Ничего, из огнемета тоже хорошо...

Идем наружу, но не в дверь направо, а в дверь напротив. Типа секрет... Подъезжаем к рубильнику, смотрим на потолок, в нужный момент переключаем гравитацию. Крайнюю платформу поймали, выждали, присели у рубильника, тем же приемом поймали среднюю. Спрыгнули на крылечко, спионерили "сердечко". Вышли на улицу.

Вот на этой "арене" заснуть за монитором мне не дали исключительно бодрые хорватские напевы. С "сердечком", огнеметом и "озверином" лошадиными дозами бой превращается в тривиальную, вырожденную задачу. Сэм просто бегает кругами и петушит всех, кто подходит на расстояние струи. Все, здравствуй нафиг, Persepolis.

The Elephant Atrium

Храбрый воин, владеющий грозным оружьем
Со стволами шестью,
Не боится.

Хорошее хайку... Явный намек. Шестистволка ***здесь***. Что ж, будем искать. Для начала пройдем по коридору (видите факелы? А в RTCW источники динамического освещения расшибанию вдребезги не поддавались), спустимся в зал. Там скользкий зеркальный пол, в котором у вас под ногами отражается уморительнейшая раскоряка-красны лапки. Зря смеетесь над движком, между прочим. Попробуйте пронаблюдать такую картинку в реале, где-нибудь в дорогом супермаркете. Только не ржите слишком громко — охрана выведет.

Тут нам надежно послужит двустволка. Соберите патроны, прибейте двоих, выходите в помещение с нормальным покрытием. Пристрелите ракетчиков, "хлопуна", вверх по лестнице с боем. Там такая развилка системы "халэпа", можно левее, можно правее. Так вот, идем левее, за углом свинцуем "тыгыдымского", с крошечного, с крысоловку размером, джамп-пада на столбик, с него на другой, и так до "сердечка". Съели, вернулись, пошли в другую кишку. "Скорп" возник как из нехорошего места, слева выпрыгнули скелеты. Быстро отскакиваем назад, засыпаем коридор ракетами. Затем возвращаемся, слева рвем "тыкву" и нескольких недоумков "на сотню маленьких медвежат", спускаемся. Сза-

ди нападут еще двое кандидатов на трупный яд — "хлопун" и "тыква", застрелите их из двустволки. Затем пустите за угол ракету-другую, раздолбите "скорпа". За следующим углом — та же "ракетно-пильная бригада", а за ними — "лягушки-самолопки". "Сынок, мы продали немного груш, так что играй свои мизера, если захочешь..." Нам тоже дали чуть-чуть топлива, и теперь "самолопки" будут жареные. За ними снова "скорп", а за ним — выход. Ох, как надоели эти марафоны по песку... Нет, конечно, надо продемонстрировать и возможности движка, и все такое, хе-хе ((С)Бивис и Батхед), но все-таки и открытых пространств должно быть в меру. Или мотодельтаплан дайте, благо цифра "девять" пустует. Или чоппер...

На Слоновьей Площади идите вдоль левой стенки. Через забор перед вами выпрыгнут два "киберкуренка", еще один его просто проломит. Что ж, винтовка по дистанции вполне подходит. За забором секретный дворик, в котором вас ждет орудие, а также стая ходячих фрагов за углом. Прижимаясь к левой стенке, доберитесь до детонатора и нажмите его. В качестве разумного вознаграждения вас ждет "скорость" и просто хренова тонна ядер.

"Левая стенка", слегка изморив бегом, но вознаградив рюкзаком, броней и аптечкой, приведет нас обратно к пролому. Идите таким же образом дальше. Снайперите биомехов, а вот на скелетов патроны лучше не тратить — сами подбегут на расстояние поджига. Дойдя до высокого маленького здания, не постесняйтесь заглянуть вовнутрь. Там лежит "томпсон", который (в разумном сочетании со снайперкой, проявляющемся в стратегии "сиди в углу и действуй всем на нервы") способен извести большую часть противников. Покончив с ними, зайдите обратно в домик за патронами, после чего продолжайте путь. Пройдя мимо ворот, вы будете атакованы троими "раками", один из которых — "вареный". Высовываясь из-за "мини-небоскреба" так, чтобы они попадали на прямую линию по одному, вы без труда их снимете из винтовки. После этого, расшвыряв из автомата ближайших налетчиков, возникших из ниоткуда, так же переснайперите "свинов". Пройдя мимо пирамидки, тут же улепетывайте от голема обратно за нее. Перестреляйте из автомата камикадзе и откройте по голему ракетный огонь.

Теперь выражение про сотню маленьких медвежат обрело буквальный смысл. Обрывки голема тоже просят каждый по ракете. Выдав им требуемое, возьмите орудие и подберите "задним ходом" черепок брони у стены. Биомех откроет огонь, но мы уйдем в стрейф, и он только проломит нам секрет с броней-"соткой". А вот сам он выстрел из пушки в упор воспримет весьма болезненно...

Теперь можно завершить "круг почета" по двору, собрать остатки барахла. Идите в здание, противоположное пирамидке имени Томпсона. Там за коротким коридорчиком вас ждет спуск к установленному на пьедестале "космическому кабачку" (явный ночной кошмар мапмейкера). Слева и справа от него сидят два "скорпа", но короткая перестрелка на автоматах выявит их полную непригодность для охраны чего-либо, включая этот алюминиевый огурец на брезентовом поле.

За сим диковинным овощем обнаружится Горячая Ванна. Не трогайте по дороге рюкзачок, идите к ванне и ныряйте. На дне выловите другой рюкзачок и берите винтовку. Выйдя, вы застанете у "Железного Глюка" набежавшую охрану, в том числе "скорпа" вдали и двух скелетов за стеной у собственно "архитектурного излишества". Первый подлежит немедленному headshot'у, даром что движок в такие подробности не вдается — все равно в голову красивее. Скелеты, как всегда, успешно поджигаются, только близкое расстояние вынуждает стрейфами побегать. Теперь и рюкзачок взять не грех. Поднимаясь по пандусам, будьте осторожны: на стене перед вами явно какие-то квадратики. Это такие гигантские толкушки для картошки, которые без промаха бьют Сэму в лоб. Обойдите их по краешку, иначе они могут так звездануть, что птичек из глаз хватит на годовой рацион офицера.

На улице сразу возьмите снайперку, стрейфом выйдите на позицию огня по "ракам",

снимите их. Идите к воротам (думаю, ясно, к каким — они нам приглючились во время купания). Появятся два "рака" — "сырой" справа и "вареный" прямо. Расстреляйте их не торопясь (начните с "сырого", т.к. его снаряды точнее и требуют к себе постоянного свинцового внимания). Чуть пройдите вперед — появятся быки и еще демоны. Ворочать из ракетной установки или огнемета — ваш личный выбор. И то, и другое весьма эффективно, но и с тем, и с другим Сэму намнут бока.

Прямо за воротами стоит биомех. Старый добрый прием "высунулся-пальнул-спрятался" применительно к ракетной установке абсолютно надежен в данном случае, так что с проникновением во дворик проблем не будет. Там вас ждут зорги и "свин" — сочетание, ставшее уже классическим (если не забодавшим). Кроме них, откуда-то из копыта изобилия неторопливо, но регулярно выпадают скелеты. Перебив всю эту шайку, идите в единственную рабочую дверь.



▲ "Конопляная" маска. Лучше не слушать.

В "шлюзовой камере" лежат весьма ценные боеприпасы. Собрав их, сохранитесь и несколько раз перезагрузите ролик. Все заметили? Вперед. Идите "правой стенкой", в углу на вас нападет древесноцыплячий мутант и стайка мелочи. Мутанту — ядро в лоб, мелочь — из огнемета. Дальше, у шлема, скелет и бомбер на крыше (огнемет достанет), а как поравняетесь с воротами — сразу назад, "раки" — подлые кемперы. Пила порежет как "рачьи" снаряды, так и скелетов, а самого стрелка мы традиционно снимем из винтовки.

После ворот нам встретится еще один кемпер, только на этот раз "скорп" на заборе. Одна пуля... Не выходя в калитку, завершим обход. За это мы будем вознаграждены "сердечком" и броней в уютных нишах. Теперь можно пройти дальше, туда, где мы высматривали слоников на заставке.

Вот сад, который построил де Сад.

А вот кемпера, что караулят с утра до утра сад, который построил де Сад.

А это — скрипучие мерзкие птицы, которым порою ночами не спится, которые по небу резво летают и "раков" неспешных огнем прикрывают, поскольку все "раки" — они кемпера, они караулят с утра до утра сад, который построил де Сад.

А это — бесценный чугуньевый слон, на пьедестале покоится он, над коим летают скрипучие птицы, которым порою ночами не спится, поскольку в отряде у них кемпера, что караулят с утра до утра сад, который построил де Сад.

А это — наисерьезнейший Сэм, который настукает в рыло им всем, который с собою "томпсон" принес, который решит без труда тот вопрос, который слону кое-что оторвет, заменит обойму и всех перебьет, и с неба попадают мерзкие птицы, которым порою ночами не спится, повиснут на ветках дубов кемпера, что караулили было с утра сад, который построил де Сад.

В конце сада нажмите "секретный" рубильник, вернитесь, зайдите в домик с решеткой, нажмите второй рубильник. Снаружи "скорп" и два "рака", плюс "птицы". "Скорп" и правый "рак" легко поддаются проделыванию в них дырок, а левый в густой листве, так что самым эффективным методом будет нащупать его огнем томми-гана. В принципе, мы можем спрыгнуть от секретного рубильника прямо к слонику, но избежим этим встречи не столько с противниками, сколько с патронами. Последних нам отвалят мешок, так что попробуем немножко оптимизировать расход, чтобы на земле не оставались.

Пойдем обратной дорогой, перебьем из "томпсона" скелетов. Зайдем во вновь открывшуюся дверь, убьем гнаара и "скорпа". Теперь у нас патронов к нему ровно 500, а к снайперке перебор. Чуть постреляем из дверей (может быть, удастся выманить "скорпа") и пойдем налево, к слону. Избыток патронов к "томпсону" — вещь очаровательная в своем идиотизме, так что расщедримся на скелетов этим боеприпасом. На заставке покажут открывшиеся двери, но обойдут молчанием появившихся гадов. Поэтому перед выходом возьмите снайперку и снимите "скорпа" и "рака". Выйдя, встаньте в дверях в мертвой (для второго "рака" у вас над головой) зоне и, не горячась, спокойно перебейте из автомата всю набежавшую шушеру, заканчивая двумя бомберами, забравшимися на пьедестал с миниганом. После этого со снайперкой выйдите из-под навеса спиной вперед и всадите хороший кусок свинца в "рака", проморгавшего весь бой. Вернитесь к слону за патронами к винтовке, после чего спокойно обойдите дворик. Собрав боеприпасы и сняв "птица", идите к пулемету. На крик Сэма слетятся "птицы". Чуть побегав от них, вы соберете их в такую плотную стаю, что пулемет будет оставлять в них просто коридоры. Затем можно идти в здание с большим круглым щитом над входом. Там патроны и "левая" дверка полусекретного толка. За ней — дворик, там звонит телефон. Опять Сэма дразнят...

Теперь идите к узкому проходу, ведущему в арку. Навстречу попрут скелеты. Перебейте побольше из винтовки, затем возьмите огнемет. Покончив с ними, соберите патроны и идите наружу, затем к зданию с круглым куполом.

Бронежилет нам не очень-то и нужен, тем более в ловушке, а вот сама по себе возможность сделать кому-то "козу" весьма заманчива. Для достижения заветной цели встаньте на самый край (или в угол) створки, быстро отскочите и пустите вниз ракету. Повторяйте процедуру до полного рулеза, то есть чувства глубокого удовлетворения по поводу своей проделки. Спрыгнув вниз и пройдя по коридору, вы наткнетесь на стаю бросающихся на пулемет кретинов. Задние, в отличие от китайцев из известного анекдота, при этом не размножаются, что позволяет без труда их перекосить длинной очередью — любимейшее мое развлечение начиная еще с Wolfenstein 3-D (6-й эпизод, конец 1-го уровня). Затем, украдкой подстрелив еще двоих ракетчиков, высуньтесь со снайперкой и последовательно снимите бомбера и — быстро — ракетчика под "свином" (прыгнет в пропасть — очки пропадут). Затем самого "свина" (он выстрелит — придется на секунду спрятаться), второго бомбера и в прыжке залейте огнем "мусоропровод" слева. Покончив со скелетом, выходите на балкончик и пришибите последнего бомбера, как мышь в туалете.



▲ **Камикадзе. Успеем ли остановить?**

На "карусель" в середине и с нее на другой край помещения нужно прыгать, соблюдая общее правило: разбегаться, не довернув примерно на 60 градусов. Тогда в момент прыжка она будет точно напротив пола. Там идите направо, берите двустволку, "правой стенкой" дойдите до бывшей "ловушки", развернитесь и разворотите "кнопика". Продолжая тот же путь от него, вы подожжете скелета, соберете напалм и выдержите с огнеметом небольшую осаду. Затем снова с двустволкой той же стенкой пройдете дальше, добьете солдата, влепите в "свина" на противоположном краю хладнокровную снайперскую пулю и еще одну — в "бомбера" (откуда их принесло?). Пройдете с другой стороны мимо двери, которая "Locked forever", спуститесь и дойдете до напалма.

Возьмите огнемет, забирайтесь в угол и ставьте "огненную завесу". Гнаары сгорят, даже не дойдя до вас. Пройдите чуть дальше, сожгите солдата и скелета, вернитесь за топливом и продолжайте путь. Очередной "свин" караулит за поворотом направо, чтобы вместе с двумя солдатами пасть жертвой снайперки. От них идите прямо, и вы попадете в "мусоропровод", где сгорел скелет. Собрав там все мало-мальски интересное, вернитесь и идите в дверь. Мы вновь на улице.

С двустволкой суньтесь направо — два трупа отлетят к стене, снайперка, в угол, легли. Подбежавший "свин" получил пулю, ушли в стрейф... Уф. Теперь с пулеметом ломимся вдоль левого забора (и двери, из которой вошли), разносим в джибзы "рака", сносим слева и справа по солдату и ураганным огнем давим огромную стаю скелетов. Теперь налево, жмем рубильник и идем в противоположный участок "огорода". Там открываем дверь, восстанавливаем боезапас к минигану, с винтовкой выходим. Навстречу — "птицы", снимаем, не высовываясь. Слева — "рак", снимаем, чуть высунувшись. Теперь идем направо и за углом снимаем сквозь листву еще одного. И, наконец, с пулеметом поднимаемся по ступенькам и идем в дверь.

За дверью возьмите еще один пулемет, сверните направо, потом еще раз направо, перед вторым поворотом раскрутив стволы. Раздолбайте "скорпа", вернитесь, на противоположной развилке сверните также направо и тем же приемом разнесите скелета. Теперь идите в "клетчатое" помещение и там займите "осадное положение" носом и стволами к решетке, противоположной выходной двери (через нее, соответственно, очень хорошо видна входная). Практически все скелеты, пытающиеся до вас добраться, пробегают мимо этой решетки. Вернее, пытаются пробежать...

Вернувшись за патронами, идите к выходу. В тамбуре справа есть узкий и неприметный проход вниз, на склад. Посетив его, выходите во вторую дверь — навстречу...

Courtyards of Gilgamesh

На улице сразу же возьмите винтовку и долбаните слева вдали "рака". Его прикрывают резные ограждения, так что придется поискать позицию (это в пределах пяти метров от входа). Затем идите направо: там из стены торчат балкончики. Прыгайте на первый, затем на второй. Схватив "сердечко", забейтесь в угол: над более короткой из стен уже возвышается огромной красной скалой старший биомеханоид.

Выстрел из орудия в упор с максимальной задержкой — страшная штука. Об этом знают даже биомехи. А вот два "свина", что окопались вдали, у двери с крылатой помесью льва и Карла Маркса, явно подвержены съеданию винтовочных пуль. Скормив им по штуке, идите в другую дверь, слева от марксистской. Там лучше не устраивать дуэлей "кемпер против снайпера", а честно спуститься со ступенек с пулеметом в руках и изрешетить в мочало правого "рака", левого "рака" и двоих бомберов. Теперь можно обойти двор: справа — рюкзак, почему-то объявленный секретным, у выхода — патроны в жутком избытке, а слева и справа — "утопленные" подвалы.

Начнем с правого подвала. Он, как и левый (в котором только нафиг нам не нужный рюкзак), содержит в своем входном колодце два этажа по четыре двери. Пронумеруем их сверху вниз.

На первом этаже три двери открыты, одна — с решеткой. Плывем в крайнюю правую (для тех, кто в танке: она сориентирована в сторону двери, через которую мы вошли во дворик). Там методом "правой стенки" мы придем (через квадратное помещение с разными приятными вещами) в подводный зал, где плавает "рыбанская электрориба". От этой ухи той же стенкой мы приплывем в узкий колодец, где можно всплыть-подышать-плюнуть-обратно нырнуть. Проплыв дальше прямо, мы попадем в секретное помещение с "сердечком". Вернувшись и отдышавшись, поплывем в этот раз уже направо, где мерзопакостный такой коридор приведет нас к кольцевой дорожке вокруг бассейна. На противоположном краю рюкзак да броня, да куда их деть... Поэтому просто выныривайте в

бассейн, а там, на поверхности, тут же открывайте огонь по "раку", благо патронов вагон и пулемет под рукой.

Патроны на площадке послужат чем-то вроде стрелки, указывающей направление движения. Идите к правой колонне, обойдите ее справа, на броню плевать, берем "serious damage". Затем правым стрейфом идем к пирамиде, откровенно кося все, что проявляет какие-то признаки агрессии. Пулемет со "смайликом" в руках героя в состоянии, именуемом в просторечии "сто-двести", — это *нечто*... Конечно, за патронами нужно вернуться, и за рюкзачком с броней стоит нырнуть, но затем мы все равно вернемся к пирамиде, точнее, зайдем за нее. Там лежат ракеты, которые... Конечно, можно сначала деревья спилить, но так мы не только врагов, но и денег лишимся. Поэтому возьмем орудие, подберем ракеты (стоя лицом к пирамидке), ухнем в упор в "триффида" справа и накроем ракетами двоих левых.

Встав спиной ко входу в пирамиду, мы обнаружим слева подозрительный источник света на колонне. Посмотрев через оптический прицел, мы обнаружим там мишень. Или не обнаружим, если видеокарта на машине возраста VooDoo2 или Vanta LT. В первом случае мы аккуратненько тюкнем в мишень из снайперки, во втором — звезданем в центр колонны из "шайтан-трубы". В любом случае это приведет к обрушению в той же области куска стены и вскрытию нычки. Смотрим, запоминаем, идем в пирамиду.

Лазер взяли, броня не нужна, батарей избыток, рычаг нажали. Выскочив, бежим к нычке и ее резво опорожняем (кроме рюкзака). В наших противниках пока щеголяют биомех, три "сырых рака" и один "вареный". Порвать их, как Тузик грелку, в нашем текущем состоянии — просто пустяки. Если это занятие вам понравилось (в чем я не сомневаюсь), пробейте ракетой стенку нычки на противоположной стороне двора. Нажав детонатор, вы получите возможность срубить вагон капусты на резке лазером "горца". От него легко спрятаться за любым зданием и расстрелять в какую-нибудь лапу. Затем идите к ранее закрытой двери и возвращайтесь во двор с колодцами.

Спускаемся с пулеметом в руках по диагонали влево. Мгновенно уняв левого "рака", уходим в правый стрейф, сносим правого и переключаемся на самого дальнего. В принципе, из шестистволки можно противоестественным образом попасть в него на такой дистанции, но, если разрешение монитора меньше, чем 800x600, лучше взять винтовку. Пройдя чуть вперед, мы повстречаемся с забодавшей слегка комбинацией "Зорги+"свин"". Пулемет использовать, RL или винтовку — дело вкуса. Однако теперь мы можем собрать патроны, броню, колбу (которая все равно не нужна) и нырнуть в левый колодец (который теперь для нас правый). Там мы на первом этаже обнаружим здоровенный рюкзачище за единственной открытой дверью. Во втором колодце можно добрать оставленные патроны, но, набирая эти строки, я уже чувствую, как на мою грудь наваливается многотонная тяжесть жабы и холодные лапы ложатся на горло.

В дверях снимите двоих зоргов, войдите, уйдите в левый стрейф, снимите вдали "рака". Поднимитесь на пьедестал и возьмите крылатую (в английском языке "окрылованную") львиную реинкарнацию теоретика коммунизма. Прямо перед вами возникнут на стене два "рака", которые "подвержены весьма", ибо от правого вас пока закрывает колонна, а поодиночке они явно не "рулят". Теперь можно идти в львиную дверь и сколбасить двоих зоргов, после чего недрогнувшей рукою схватить гранатомет. Мгновенно переключившись на ракетницу, разнесите в клочья "скорпов" и (надеюсь на вашу ловкость) проделайте то же с гнаарами, не подорвавшись сами. Затем идите в коридор направо, расчищая себе дорогу огнеметом. Добыв "сердечко", приготовьтесь к длительному бою. В принципе, можно послать всех к чертям, выпрыгнув на "твердую почву" раньше, чем лифт пойдет вниз, но мы этого делать не будем. Деньги-с...

На первом этаже нас встретят "ракетчики", отличным оружием против которых в тумане является "томпсон". Затем посыплются гнаары, против которых оптимален огнемет. Несколько скелетов и "бомбера" тоже лучше сжечь. Вернувшись наверх, идите обратно



▲ **Дерево-камикадзе. Приколы же у некоторых...**

по коридору. За поворотом на 180 градусов стоит голем, который явно просит гранату из-за угла. Он ее получит, а в том помещении, где мы ее подобрали, нас ждут два скелета. Огнемет, конечно.

После этого можно изъять из скорпионьего гнезда боеприпасы и идти с огнеметом по второму коридору. За поворотом направо будет пандус, с которого Сэм рискует скатиться в яму, но, если прибавить ему скорости бегом вперед, он благополучно через нее перелетит. Все виды ходячих дров, что нам встретятся, я перечислять не буду в силу бесперспективности этого занятия, скажу только, что на развилке с "тыквой" лучше свернуть сперва налево и боеприпасы собрать, а потом уже идти в дверь и длинный зал-коридор.

В этом помещении, в силу его длины немеряной, абсолютным, почти читерским оружием является наша большая пушка. Раздолбав встречный поток гадов (особенно приятно видеть, как под ноги въезжает по инерции на спине бык, словивший ядро в лоб), идите с огнеметом дальше, на развилке налево, в темноте из мышиной норы достаньте броню. Потом — в другой отросток, по лестнице наверх, "свину" в лоб из винтовки. Четыре рюкзака — явный перебор. Croteam, при всех их достоинствах, явно нуждается в мапмейкере. По коридору летим мухом, "гвоздебойка" работает по временной задержке, а не критической точке. От скелета в стрейф — не дай Бог эта сволота спихнет нас под колья. Спускаемся в зал.

Итак, мы в Зале Казни. Сейчас начнется... Самая эффективная тактика — стоять в углу и контролировать из "томпсона" сектор в 90 градусов. Когда рухнет пол, начинайте носиться колбасой с ракетной установкой, ненавязчиво подтанцевав к броне, а затем к аптечке. На следующем этаже в ход пойдет орудие с максимальной задержкой (против старших големов) и пулемет (против всего остального). Големы сидят чуть ли не на "серьезном кваде", так что достать его удастся только под конец. И в ход он пойдет на следующем этаже — против "скорпов". Расстреляв все патроны, пускайте в ход винтовку, а затем, когда посыплются "самолопки", — огнемет. С рыгающими звуками мерзкие твари проводят вас на следующий этаж, где вам предстоит бегать с огнеметом спиной вперед вдоль наружной стены по кругу (иногда оборачиваясь на звук) и поджигать преследователей. Затем из рухнувшей стены огромной скалой выйдет гигантский демон, чтобы сгореть в рукотворном аду, не сделав ни единого выстрела. Последнее топливо уйдет на скелетов.

Коридор своими резными арками приведет вас к помещению с пробиркой. Схватив ее, отскочите назад и из коридора откройте ракетный огонь. Разворотив бомберов, идите в правый коридор, соберите боеприпасы и идите в левый.

Возьмите винтовку, прицельтесь в пол (без оптики). Возьмите аптечку, и... Вас бросит в угол — развернитесь лицом к центру и перелетите туда, "отцентровав" себя в шахте. Вылетев из нее гигантским прыжком, нужно умопомрачительным по своей эффектности выстрелом снять перед собой "свина", отлететь от шахты, приземлиться (уже с огнеметом) и резво расчистить помещение. Сэм, будучи человеком весьма неглупым, по иссякании боеприпасов без дополнительных напоминаний возьмет лазер, что примерно совпадет по времени с выползанием *серьезных* врагов, включая биомеха.

Патроны, поворот, подъем. Топлива нет, так что скелетов режем лазером. Заставка вы-

даст нам "тайну сердца", но умолчит о том, что слева "тыква", а справа "свин" и два бомбера. Снимать их будем так: "свина", затем "тыкву" и ребят с гранатами. Обойдите все мостики, затем прыгайте в центр. С моста придется отстреливаться в туман, так что возьмите пулемет. "Рак" справа вверху (градусов тридцать), "свин" прямо. Позеленевший прицел выдаст их, но, если совсем невмоготу, жмите "ноль" — впереди "серьезная бомба". Наверху еще один "рак" (из орудия его) и "свин" с зоргом (левый стрейф, из винтовки обоих). Первую волну скелетов (с противоположной стороны, справа из узкой дверки) можно остановить из винтовки, попутно собирая рулеза. Затем возьмите ракетницу и идите за остальными. Поднявшись по их костям, сразу развернитесь направо и взорвите равно "кнопиков", а равно и "свина". От мостика справа — "птиц", а слева — еще две летающих порнографии плюс "скорп" и бомбер. За мостиком берем пулемет, перед следующим — направо, мгновенно косим бомбера, занимаем его место, косим "скорпа", прикрываясь колонной, косим "ведьмогарпий". За мостиком берем винтовку, сунулись направо, влепили "свину" в лоб, налево, броня, к "свину" и дальше, направо, коридор, снова развилка, налево, пулю в солдата, назад-направо, аптечка, к трупу солдата, дальше, еще один, и вот зал с зеркальным полом.



▲ Шутник фигов... Сэм — это я!

Сэм скользит, видюха тормозит, короче, драться можно, но недолго и с самим собой. "Правой стенкой" до лестницы, там отсидимся, "кнопиков" спалили, вышли, поднялись к "серьезной бомбе" (помните, обещал?), прошли, дошли с огнем и мечом... то есть только с огнем до еще одного невменяемого зала, прошли и его, набрали рюкзаков, вышли на улицу.

Возьмите ракетную установку, "левой стенкой" доберитесь до "смайлика", схватите его и выпускайте по нападающим все ракеты (и те, и другие кончатся примерно одновременно). Затем берите орудие и бегите направо по кругу, к противоположному концу. Скелеты — ребята косые, так что вы без единого выстрела доберетесь до биомехов, а скелеты тем временем такооой толпищей соберутся... Ядер больше нет, но и биомехов полтора инвалида, а остатки скелетов легко сжечь из огнемета, отбежав к входной двери. Затем добейте биомехов из винтовки, параллельно "незаметно" слизнув из нее же "свина", который, по общей неспешности, только-только сюда доковылял.

Ну вот, собрали аптечки, затем "сердечко", можно почувствовать себя человеком. Почувствовали? Теперь из пулемета убедили в том же "рака" и биомеха, пытающихся кидать пальцы, несмотря на оных физическое отсутствие. Еще один "подсвинок" откуда-то взялся... То ли в бою проворонили, то ли сейчас приперся... Какая разница...

Войдем в помещение, где нас подвергнут полной экипировке. Все боеприпасы, сам "двести-двести", все прекрасно... На выходе нас ждет "serious carnage", как выразился сам Сэм. Берем огнемет, тупо ждем у "Сэмквада". Когда скелеты подойдут, "съедаем" "смайлик" и переходим в наступление. Исчерпав его действие боями во "встречном потоке" скелетов, возвращаемся обратно, отстреливаясь из винтовки. Подцепив второй, снова топим все в пламени, наступая, а подразогнав гадов, в отступлении снимаем из винтовки "на галерке" аж самих биомехов. Затем снова жжем скелетов (очередная волна и "смайлик" кончатся примерно одновременно), берем пушку. Быки да биомехи, да остатки скелетов. Все, против орудия не попрешь... Дойдя по трупам до середины поля, вы будете атакованы "птицами" с боков и совершенно зверской толпой спереди. Ваша задача —

схватить броню, "крылья" и бежать вперед до появления големов. Затем развернитесь и удирайте назад, на бегу нажимая "ноль". Адская улыбочка стального дьявола в вашем рюкзаке на мгновение погрузит уровень в ослепительный свет.

Продолжайте отступать — на место убитых уже пришли новые. Последние пушечные ядра уже поглотила толпа, туда же, отступая, вы должны всадить на бегу весь боезапас пулемета, срезав попутно "птиц". Теперь в ход пойдет ракетная установка. Когда рухнет последний демон, соберите ракеты и патроны и вновь идите в наступление. На середине вы будете атакованы стаей голосистых "витасов", да может, еще пара скелетов затешется. Перебейте их из винтовки.

Ох, не нравится мне этот закат... Неровен час, засветло не успеем к концу эпизода...

Tower of Babel

Соберите напалм, патроны, ракеты. Идите вверх с лазером, убейте солдата. За дверью расстреляйте скорпиона слева и, удерживая двери, покосите мелкую шушеру. Вернитесь за боеприпасами, снова идите наверх, второго скорпиона снимите из винтовки. Идите "правой стенкой", снимите по дороге двух "свинов", еще одного — из угла. Дойдя до середины длинной стены, снимите появившихся "скорпов" со скоростью молнии (или еще быстрее). На вас нападут скелеты и камикадзе, а переключаться с огнемета на винтовку в плотном бою слегка, гм, несподручно. Затем, побегав от "одноразовых солдат" (еще пару "скорпов" все-таки снять по ходу дела придется), переключите внимание на биомеха, а оружие — на ракетную установку. Разворотив "куренка", возьмите статую и мгновенно снимите "скорпа" впереди и "свина" слева, освободив руки для разборок с троими камикадзе. За ними, слева от выхода, есть тайничок с ядрами.

За дверью нас ждет "свин". Дистанция вполне винтовочная. Собрав патроны, поднимайтесь задом наперед с лазером, пошинкуйте возникшего "скорпа" в капусту. Встаньте в дверях, порубите еще одного, укомплектуйте его двумя ракетчиками. Вернитесь, соберите батареи и идите в Зал Космоса. Тут нас встретят зорги, скелет и летающий гнаар. Пулемет там — лучший товарищ, и с ним вы подниметесь на первый пролет. Оттуда вы можете долго и упорно выцарапывать "сердечко" на хитром спрыгивательном уступчике под лесенкой, пока по стеночке до него не доберетесь. На середине "полоски брони" вас жестоко обстреляют сзади, а в конце — также спереди и слева. Прыжок за напалмом будет стоить поединка с троими "скорпами", а вот перед следующей лестницей, на широком полу, от огня очень легко увернуться. На саму лестницу сразу не ходите, а сперва загляните за нее — там патроны к винтовке, весьма своевременно. Наверху вас ждет солдатик, которого Сэму просто пожертвовали, иначе не скажешь.

С этого этажа можно перепрыгнуть через пропасть на противоположный край. Кому влом воевать — вперед. Остальные — в лифт. После оного придется поработать лазером, а расчистив подвалы, советую для расширения жизненных взглядов пальнуть в одну из "мышиных нор". Бешеные "мышебыки" способны вызвать у неподготовленного игрока легкое помешательство. Хорошо, что мы с подобными приколами уже встреча... Бэээз!

Нажмите обе кнопки лифта и быстро бегите в какой-нибудь уголок. И не надейтесь — там уже сидит "скорп". И в том, в который "эх, надо было побежать туда", тоже. Лазер "уговорит" обоих, а равно и троих скелетов, приехавших в лифте. Унесет вас вверх эта железяка без дополнительных кнопок, вполне охотно, и так же охотно вас наверху обстреляют — заранее возьмите винтовку. Также весьма неплохо успеть выскочить, пока лифт не увез вас обратно вниз, поскольку лифтер, устанавливавший на него электронику, явно был в состоянии глубокого похмелья.

Перебив всех, идите к лестнице. Обойдите "таблетки" слева вдоль стены, возьмите колбу и соберите "таблетки" на обратном пути. Поднимитесь по лестнице, собирая броню. На середине вас подкараулит возникший "скорп" — отступите, расстреляйте его навесным огнем из гранатомета. Поднимитесь, возьмите броню, достаньте пулемет и сме-

ло скатывайтесь вниз. Под правым навесом вы окажетесь в мертвой зоне для демона, а гнааров на лету перебить — просто развлечение. Демон тоже легко попадет под огонь, на который не сможет ответить.

Вот мы снова в узком длинном помещении. Нехорошем таком помещении... Что-то оно мне напоминает. Себя, поганое, наверное. Дайте угадаю... Скелеты? Точно!

Огнемет "рулит" тут просто постыдным образом, скелетам пора заказывать гробы. В конце — дверь, за ней — тьма-тьмущая. Единственный источник света, по совместительству выключатель, срабатывает от пули. Но оно нам надо? У нас свой "светильник" есть. 500 зарядов. Огнемет называется.

Пока есть патроны, будем стрелять из пулемета. Расстреляв весь боезапас, возьмем "светильник". Первым на нас нападет "скорп" слева от выхода — расстреляйте его и встаньте на его место. Затем снимите второго, справа от выхода. Стреляйте по огонькам глаз и по вспышкам оружия, камикадзе попробуйте скосить на крик (никаких "Долби" для этого не надо, обычные стереонаушники). Когда посыплются "самолопки", перебегите в тот угол, в котором был второй "скорп". Третий напротив нас, по диагонали, так что переключимся на секунду на винтовку. Снайперы бьют ночью без промаха по огоньку сигареты (кстати, примета не прикуривать по трое от одной спички зародилась именно в войну — снайперова работа спешки не терпит, "везло" обычно третьему-четвертому), так что "скорпа" мы снимем без труда, мгновенно переключимся обратно и снова начнем жарить лягушек. Биомехов тоже несложно спалить под шумок в общей катавасии.

В следующем помещении мы можем неплохо подвооружиться. Соберите патроны, выходите на улицу. Для того, чтобы войти в башню, нужно собрать три Средства От Глупости. А параллельно вылечить от нее и всех окружающих. Сперва снимите из "винтореза" бомбера слева на башне, затем грохните из пушки биомеха справа, затем перебейте из револьверов солдат на мосту. Следующим попадет под снайперскую пулю биомех слева. И, наконец, последним — "скорп" у нас над головой. Теперь соберите на крылечке броню да пробирку и спускайтесь.

"Левая стенка" неспешно приведет нас к колбе в углу. Затем — к солдату, который получит дуплет в спину. Затем — к рюкзаку, расплатой за который будут быки и биомехи. Ядер у нас немного, но жизнь вообще одна, и хорошо, если и той сто процентов. Так что возьмите пушку и...

К биомехам лучше подбираться поближе, чтобы обеспечить должную скорость ядра. Быков и так оно по нескольку штук насквозь прошивает, так что лучше не рисковать. Вы должны вернуться наверх, на крыльцо, чего бы вам это ни стоило. Оттуда вы выпустите остаток ядер и возьмете винтовку. А против винтовки и бык не бык, а так... Бегущие к вам стайки — отличная мишень для ракетной установки, и когда никого, кроме них, не останется, можете снова проделать тот же путь, придя в конце его к дверям.

За дверьми обнаружится сад. На воротах сидят два "скорпа", которые мигом заработают свинцовое отравление из винтовки. В остальном там только голь перекатная, умоляющая о пуле, которая оборвет их никчемную мучительную жизнь. Пулемет для них — высшее благо... Забрав первую "мудрость", встаньте на ее место и пустите ракету так, чтобы она взорвалась перед входом, снаружи. В ответ прибегут два скелета, которые в противном случае очень подло бы на нас напали. А пока они бегут, мы уже переключимся на пулемет и их срежем в прыжке. Слева и справа на воротах четыре "скорпа" — есть где порезвиться с "телескопом". Далее — два зорга, очень обиженный их смертью "скорп" и еще более обиженный его смертью отряд, состоящий из стаи скелетов, "скорпа" на столбе и обиженных уже его смертью солдат. От этих обиженных настоятельно рекомендую отсиживаться с огнеметом и винтовкой в башне, где мы добыли первый артефакт. Благо часть из них там же и материализуется, тут же попадая под огонь. Но ваша победа обидит еще одного "скорпа", а затем — взрослого "скорпа". На нем эта цепочка закончится, и вы сможете покинуть дворик.

В проходном дворике вас ждут слева и справа рюкзак и броня. За ним вы обнаружите очередной "испытательный двор", где на вас нападут ракетчики и быки. Возьмите "смайлик", после чего "зарулите" всех из простой двустволки, с переходом на более "сложные" лазер и пулемет. В ответ на это припрутся биомехи, а их уничтожение вызовет из небытия "винчестера" демона. Рекомендую ракетную установку в сочетании с винтовкой.

Еще одна "мудрость", но за нее Сэма столько колбасили на входе, что выйти дадут беспрепятственно. За двойными дверьми с ненужными гранатами — "пчелы в гречневом покое" да ракетчики с "тыквой". За деревом прямо и направо — секрет с пробиваемой стенкой, и только "смайлик" и "Венер Кротимский" напоминают, что все может в долю секунды превратиться в огненный ад.

Возьмите броню-"сотку" и отступайте с огнеметом (можете схватить за углом справа "скорость"). Когда биомехи облепят все стены, как мухи, хватайте "Венера" и "смайлик". Теперь винтовка — наш друг и товарищ. Как, впрочем, и всегда. Патроны, "раки", биомехи и "смайлик" кончатся практически одновременно. Пройдя дальше, мы наткнемся на нескольких разрозненных противников, но их можно просто расстрелять из пулемета.



▲ ...И вот в этой адской мясорубке оказался Бык.

Третью "мудрость" караулит скелет за углом. Больше никто нам не препятствует ни внутри, ни снаружи. Однако вместо "проходных дверей" мы попадаем в целую "радость огнеметчика", плавно переходящую в "радость пулеметчика" по причине банального отсутствия топлива. За ней — снова двор, во дворе полно народу. Не дайте дверям закрыться и выпустите из-за этих дверей остатки винтовочных патронов по "скорпам". Остальных перебейте из пулемета, особенно если хорошо работаете по двум целям. Всего "скорпов" четверо впереди, по двое слева и справа от дверей, из которых мы вышли, и еще двое — слева за углом. Еще трое возникнут вдоль длинной стены, когда вы начнете собирать броню, вынудив вас переключиться на лазер: на пулемете TMAR, увы, не установлен.

Подобрав "таблетку" в углу, берите ракетную установку и — где ты, наш огнемет? — удирайте от гигантской "самолопки" обратно ко входу, на перила крыльца. Выстрелите один раз в монстра, и из него вылетит с сотню крохотных, не поддающихся прицеливанию "самолопок". Вы их даже не увидите, но, уже будучи хорошо знакомы с их средней скоростью перемещения, ковровым ракетным обстрелом перебьете всех. После этого идите вперед, на крыльцо, в здание, соберите патроны и возвращайтесь к башне.

Снова эти чертовы быки... Уклоняясь от них дикими скачками, доберитесь до орудия и проламывайте себе путь в противоположную часть дворика, где отложили "смайлик". Теперь он нужнее. Подобрав его, вы разнесете ближайших "муу" из ракетной установки, а демонов снимете из винтовки одним выстрелом каждого. Затем можете подобрать "таблетку" в углу, которую мы оставили, когда шли в двери, и уничтожить возникшего биомеха. Рекомендую пушку.

Наконец-то мы идем по мостику к цели. Возникшие биомех и демон сожрут последние винтовочные патроны и пару ракет, и мы гордо, с пулеметом, войдем в Вавилонскую Башню. Нас ждет Личинка.

Войдя в состоянии "двести-двести" в зал, берите орудие. Первым делом, игнорируя тварь и стрейфясь от нее затылком, на слух и по "шестому чувству" разбейте на стенах все реакторы. Затем начинайте обрабатывать эту мерзость из пулемета, который также

эффективен против ее мелких тварюшек. Расстреляв все патроны, возьмите лазер. Отстреляв и его (и ослабив встречный огонь путем отрывания одной лапы), переключайтесь на огнемет и дожигайте вторую. Тогда Личинка начнет отбиваться лазерами, исключая применение огнемета, который, впрочем, уже тоже пуст. Хватайте рюкзак и начинайте удирать вокруг какой-нибудь колонны, расстреливая Личинку и ее прихвостней из пулемета, а затем вновь переходите на орудие.

Обложив Личинку посмертным матом, собирайте колбы. В бою, думаю, было не до них. Шагайте в портал.

The Citadel

Какая-то "вампиришевая" местность... Берем помповик и, отчаянно стрейфясь, сносим троих зоргов и двоих "командиров". Берем пилу в углу (хорошо хоть не доху на меху), режем скелетов. В церквушке — броня, в другом углу — второй револьвер, в доме за скрипучей дверью (пилим) — двустволка. Спускаемся вниз, валим зоргов.

Подождем, когда "душильная машинка" передушит всех "самолопок". Затем прыгнем через зубья к колонне в центре. Давилки образуют кольца, в самом центре которых безопасно. Собрав там патроны, встанем на рухнувшую давилку сверху и, когда она нас поднимет, прыгнем к лифту с револьвером.

Спуститесь вниз. Как только на вас нападет "рак", бросайтесь к рычагу сбоку и нажимайте его. Жуткой силы боксерская перчатка вылетит из дыры и долбанет "рака" так, что его труп перелетит через всю комнату.

▲ Детонатор. Нажать, что ли...

Берите винтовку, идите на мост. Расчищайте себе дорогу к средним опорам, а преуспев в этом, возьмите с левой огнемет. Опоры держатся отнюдь не на воздухе, а на скалах, причем на них лежит "здоровье". Идите дальше, сожгите "самолопку", заберите "смайлик", сожгите "птиц" и скелетов и снимите с замка биомеха и "рака". Во дворике воспользуйтесь огнеметом, идите, как нарк, за "колесами", в конце пильните скелета. Заберите ключ, броню, справа от церкви поднимите из могил фанатов, погибших в аварии на заставке. Слева от нее же есть отличное укрытие от скелетов — узкая щель, в которую Сэм пролезает, выдохнув, и выставляет наружу только пилу.



▲ Нажал. Теперь отбивайся, как знаешь...

Вернитесь, прорубитесь сквозь двор с огнеметом и винтовкой (справа за углом — секретные ракеты), идите в другую дверь. Против младших биомехов ракетница — самое то, так что прорубитесь к ней поскорее. В следующем дворике — быки, снайперите их с расстояния, пока не стряхнете с "самолопки" "Сэмквад" и не попалите их разом. На втором "смайлике" снимите с замка демона, добейте быков. Нас "достают" две пушки: одна — с башни, другая —

со стены замка. Огнем из винтовки вполне уничтожаются.

В следующем дворике воспользуйтесь огнеметом. Слева, за домиком — телефонная будка. За бочкой в конце — неуязвимость. Идите с огнеметом в замок. Прожигайте себе путь до гигантских шестерней. Нырнув под них, вы найдете ракеты и "сердечко". Затем оторвите ракетами по одному зубу у каждой и, воспользовавшись дырой, поднимитесь к окошку. Для этого нужно запрыгнуть на следующий за отбитым зуб, как только он начнет принимать более-менее горизонтальное положение.

Выскочите, снимите стрелков, сожгите нападающих. Справа за домиками секретная броня. За воротами — проход к замку. Нам ненавязчиво советуют побольше набаламутить, чтобы хозяева выслали по цепному мосту погромную команду. Ну, за этим у нас дело не станет...

Огнемет в сочетании с неуязвимостью — весьма сильная вещь. Только разве что демона с башни не снимет. Так что мост скоро опустится, правда (позор мапмейкеру) никто по нему навстречу нам не побежит. Пройдите с огнеметом до заколоченной двери, сиганите в трубу. Доплывите до черного входа, прожгите дорогу к подъему, поднимитесь, избегая огня из морд на стенах.

В зале с крестовинами вполне реально вести нормальный бой, нужно только держаться стен. Затем поднимитесь к рубильнику, нажмите его, быстро перепрыгивайте направо. Поднимитесь на лифте, доберитесь мимо картины (гхм... Где-то я их видел...) до джамппада. Прыгните вверх, там будет приличный бой. Разнесите бочку в углу — в ней броня. По лестнице, туда, где стоял демон, в двери, возьмите книгу.

Land of the Damned

Спуститесь вниз, возьмите автомат. В домике — "смайлик", в снеговике — броня. На мельнице доберитесь до рубильника — появится "Dead Moroz". Шмякните его ракетой, подберите рюкзак. За воротами — "серьезная бомба" и камикадзе, подкрепленные скелетами. Дальше, по мере наступления, к ним добавятся биомехи и пушки-вертушки. В конце пути — деревушка, в ней — снеговик-мститель с ракетными установками и в домике за скрипучей дверью "неуязвимость". Перебейте зоргов, снимите со скалы демона и пушки со стены замка. Войдите. Перебейте всех противников, "уменьшите" секретного снеговика стрельбой "до нуля". Подберите "сердечко", уничтожьте двоих биомехов.

Пещера приведет нас к лаве. Идите по мостику, выдавая големам по ракете и перепрыгнув пролом. В следующей пещере все точно то же, только дольше и нуднее, и тормоза просто убийственные. Затем очередной тоннель, еще одна огненная феерия. Мостик, островки в лаве, еще один мостик, и последний, самый узкий, на котором захватывает дух. Теперь по тоннелю — и в портал.

Сменили огонь на лед... Тут главный инструмент — снайперка. Второй номер — пулемет. Ракетница с гранатометом слишком опасны для себя, но раз уж к ним столько боеприпасов положили...

А вот в конце уровня нас ждет облом. Большой облом. Сперли наш артефакт...

Grand Cathedral

Тут я первые пять минут заслушивался музыкой. Затем нехотя начал активные действия.

Итак, сначала сверните направо, проломите ракетой стену и ничего не трогайте — успеете еще. Затем идите к зоргам впереди и некоторое время для проформы отстреливайтесь из лазера. Когда это вам слегка надоест, жмите "ноль" и подбирайте пушку. Затем перебейте лазером и огнеметом оставшихся и, вернувшись, соберите боеприпасы. С пулеметом и "смайликом" прорывайтесь снова вперед, за угол, косите все, что попадает навстречу.

Патроны кончатся примерно на стае биомехов, утопающих во всякой мелюзге. В прин-

ципе, такая компания — идеальная мишень для пушки. Достается всем — и крупным, и мелким. Когда кончатся ядра, возьмите огнемет. Спалив скелетов, отступайте с винтовкой до угла, где перебейте из ракетной установки очередную волну их же. Собрав колбы, продолжайте отступление, расстреливая из винтовки биомехов. Когда скелетов некому будет прикрывать, дожгите их из огнемета. Затем двигайтесь вперед, собирая все оставленное при отступлении. Оставьте последний рюкзак: избыток патронов — потерянные патроны.

Вновь уходите в бешеное отступление, отстреливаясь из орудия. Вновь ядра прокосят в рядах противника коридоры, находя в конце что-нибудь крупненькое типа биомеха. Израсходовав этот поистине очаровательный боеприпас, переключитесь на ракетную установку. Несколько последних биомехов отстали настолько, что снимать их лучше всего из винтовки. Как, впрочем, и пушки на стене замка.

Подберите припасенный рюкзак, подстрелите в окне какую-то рапунцель. Возьмите “смайлик”, бегите вперед, вломитесь в ряды врага вихрем ракет. Пробейте стену замка — откроется телепорт на Тыквенное Поле. Вновь отступление, вновь винтовка изымает из жизни самых резвых. Кончились таковые — контрнаступление, за углом снимаем троих демонов.

Возвращаемся, телепортируемся на Тыквенное Поле. Тут придется вести превентивный огонь по тыквам из пулемета и винтовки раньше, чем из них вылупятся монстрики с пилами. Расчистив территорию и собрав броню, рюкзак и “сердечко”, выходите.

Ну вот, мы и “попали” наконец. За очередным углом нас “зажали”. С одной стороны — скелеты, с другой — “свины”. НОЛЬ!!! Выходим из окружения, со стен сыплются новые преследователи. Пытаемся оторваться... Уходим за угол... НОЛЬ!!!

Теперь идем на Тыквенное Поле — и у нас снова две “серьезных бомбы”. Возвращаемся, идем дальше, подбираем рюкзачок, броню-“двухсотку”. За очередным углом вновь толпа — отступаем с орудием. Потом меняем его на ракетную установку, а отстреляв и ее — на гранатомет. Два биомеха сумели подобраться с тыла — развернемся, уничтожим.

Теперь берите пулемет, начинайте рубить нападающих скелетов. Кончатся патроны — берите снайперку, перед ней спасует даже “сам себе зоофил”. С последними в ней патронами идите к “крыльям” и треснутой по балде птицею мчитесь вперед. На углу имени Двух Серьезных Бомб вам встретятся какие-то недобитки, ничего серьезней двустволки не заслужившие. У белой аптечки вновь дыра в стене — телепортируйтесь в Кунсткамеру. В ней, как и положено, уродцы заспиртованные. И не только заспиртованные: из углов лезут “горцы”. Берем “смайлик”, расстреливаем “горцев” ракетами. Собираем все, выходим, сворачиваем за угол. Последний поворот, последние враги. Ноль.

Ожили морды на стенах, начали плеваться ядрами. Сами берем пушку, обходим опасную зону по стеночке. Два “скорпа” в конце гибнут под нашим орудийным огнем. Идем в дверь.

От первого джамп-пада можно “откреститься” бегом назад, не долетев до следующего. “Самолопки” — они и в Африке “самолопки”, и на джамп-паде тоже. К огнеметчику они и близко не подойдут. Биомехи поймают по ядру, долетев уже не совсем живыми. А вот скелеты — это уже геморрой, да и старшие биомехи тоже. Придется бить из орудия, прошивая насквозь и тех, и других.

В противоположном конце есть две нычки. Там пока двери закрытые — крайняя слева и крайняя справа. Заныкавшись там с огнеметом, можно просто послать ближнего своего, блокируя струей огня все попытки непрошеных квартирантов прописаться рядом. А если биомех решит засунуть туда свою ракетную установку — что ж, на этот случай у нас припасена пушка. С полной задержкой-то ему одного ядра хватит, долгое ли дело...

Закончив с ними, вы встретитесь с камикадзе и “птицами”. Перебейте их из пулемета. Затем быстро лезьте снова в нычку: сейчас на стены вылезут рептилоиды. Их нужно снимать по одному из винтовки, осторожненько показывая нос из-за угла. Их ровно шестеро,

по трое на стене.

Теперь можно попрыгать туда-сюда, собрать бонусы. Прыгая через джамп-пады "вручную", вы избежите ненужных полетов и без труда доберетесь до требуемых вещей.

На улице нас ждет "горец". Орудие с максимальной задержкой здорово разубедит его в собственной крутизне, открыв нам дорогу к укреплению. В нем нас основательно атакуют, причем при налете камикадзе рекомендую сразу его покинуть и бегать от них по окрестностям. Ни фига оно не "укрепляет". А вот спиной вперед в чисто поле, подальше от этого ада и грома небесного, так, чтобы все точки возникновения противников были перед глазами, под контролем — самое то. Жаль, что у револьверов нет оптического прицела... Я не строю иллюзий по поводу того, насколько хватит винтовочных патронов, и поэтому рекомендую такой прием: навести прицел на стайку камикадзе при помощи винтовки, оставить мыша в покое и переключиться на револьверы. После этого можете зажимать на клавиатуре "огонь" и идти спать (пить пиво, копать картошку, воровать кур с последующей отсидкой, грузить чугуний, размножать человека). Вернувшись, вы застанете их более чем поредевшими. Ну а если картина Коровина "Гайдмейкер гонит к сроку" писалась с вас, то пойдите к ним навстречу и из тех же револьверов тупо перебейте.



▲ "Самолопкам" не повезло. Между давилкой и огнеметом...

И тот, и другой прием может быть впоследствии с успехом применен к скелетам, которые продолжат успешно отравлять жизнь вместо выбывших камикадзе. С той только разницей, что применение к скелетам вместо револьверов столь пудовой и дорогостоящей дуры, как ракетная установка, является экономически обоснованным, в отличие от применения ее к камикадзе.

В своих личных экспериментах у меня даже хватило наглости выстрелить из орудия, причем коридор, оставшийся в едва различимых в оптический прицел скелетах, превысил какую-то "критическую массу", и пошла следующая волна — биомехи. Поступите так же и вы, после чего огнем "под сорок пять" из гранатомета перебейте их и возвращайтесь в укрепление. И все начнется сначала...

Даже Сэм, увидев, сколько ему еще воевать, разразился матом. Поэтому приготовьтесь регулярно наведываться сюда за рюкзачком-аптечкой-броней- "смайликом"-"крыльями", после чего уходить в поле. В конце концов врата все-таки откроются, и вы выйдете для последней схватки. С боссом. Третьего эпизода. Главным.

Мордекаи.

Бой с Мордекаи до отвращения лишен тактики и пресыщен техникой. Тупая беготня с мочиловом. Позиционное преимущество... Главная стратегия действий... Удержание контроля над ситуацией... Ключевые точки... Пустые слова. Бегай, прыгай, стреляй. Это было бы просто невыносимо, если бы не два веселеньких джамп-пада по бокам уровня. И то — какая там тактика боя...

Вы скажете — я непоследователен? Сперва радовался, что наконец-то можно покосить в свое удовольствие, а теперь за это же ругаю? Отнюдь. Есть грань между "мясорубочным" боевиком, где тупые противники весело прут под огонь, и выродившейся игрой, где побеждают бесчисленными сейвами, дожидаясь, пока нужным образом "ляжет карта" и спинной мозг превратится в баллистический компьютер. Эта грань отнюдь не тонка, и перейти ее можно только по причине полной некомпетентности. Вспомните, скажем,

Downtown из Doom II. Ключевые точки. Нычки. Крыша. BFG. Главная стратегия прохождения. Точка один. Точка два. Теперь к ружью... И — тот же "никакой" AI, та же "мясорубка", те же толпы врагов. Все то же... Только уровень другой. В корне другой. "Квакины" арены в принципе непригодны для Doom, Serious Sam и им подобным. Здесь против игрока "играет" весь уровень, и он должен играть так, чтобы было интересно.

А если Croteam все-таки научится делать уровни — вот тогда и я уже не найду, к чему придраться.

Разобравшись с Мордекаи, вы посмотрите заставку, обещающую нам... Ну конечно, продолжение. Чего же еще... Что ж, будем ждать. Трудно предположить, что Croteam не привнесут в игру ничего нового. Слишком мучительный это был бы способ самоубийства.

Баги

У меня растет и крепнет мнение, что большинство (если не все) багов были внесены в игру сами знаете кем. Но я о них все равно расскажу подробно, поскольку многим из вас, вероятно, попадется та же версия.

При попытке посмотреть первую заставку (в самом начале игры) слабые машины виснут насмерть. Чтобы все-таки поиграть, рекомендую воспользоваться сейвом, прилагаемым к прохождению. Он сделан в самом начале игры, сразу после заставки.

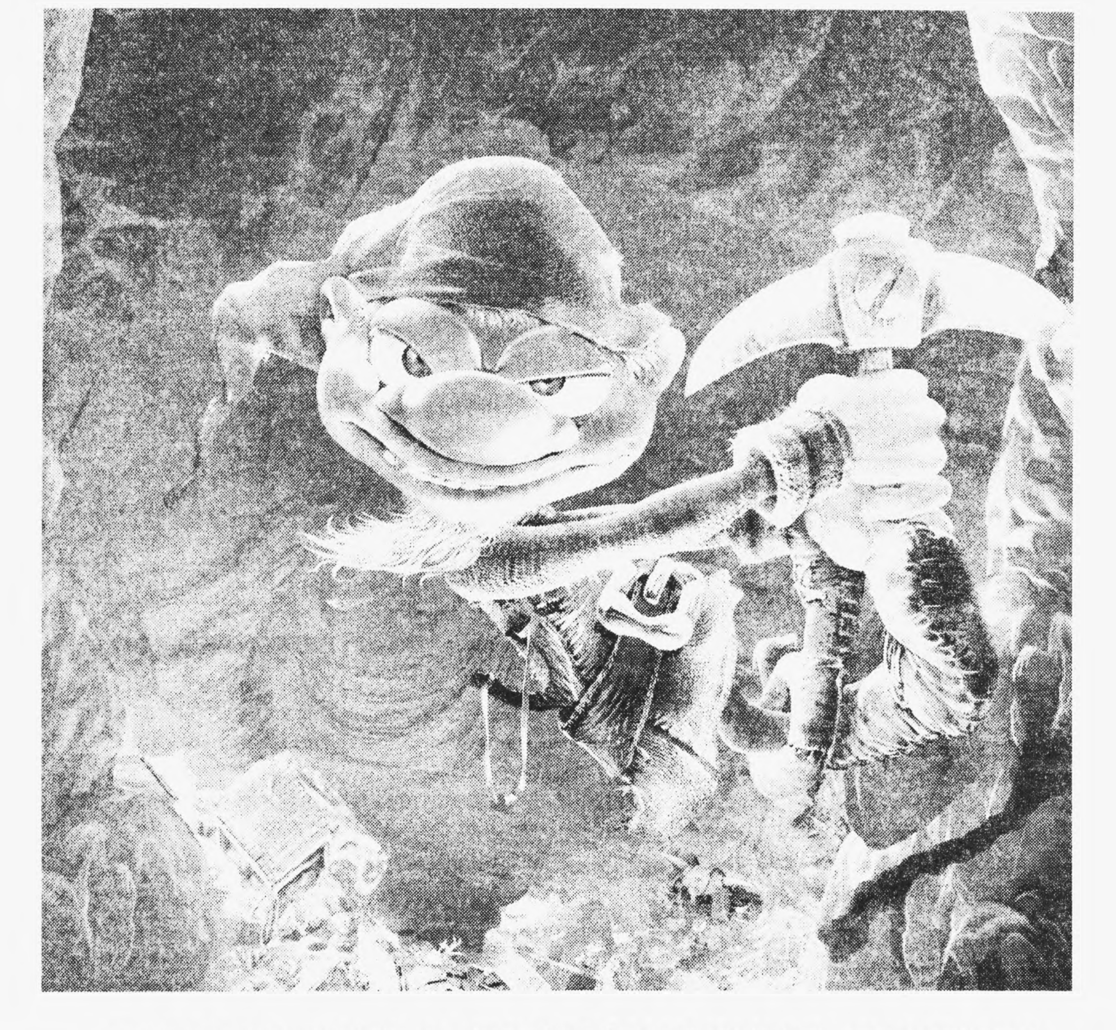
Если слишком долго смотреть на экран, не предпринимая активных действий, потом можно с интересом обнаружить, что предпринимать их уже поздно — система висит намертво. Как будто скринсейвер посреди дефрага включился... Это относится к паузе и экрану подсказки, а также по-разному проявляет себя на разных видеокартах. Иногда это удается прервать нажатием Pause, Esc, Esc, Pause. Возникшее меню "отрезвляет" вздремнувший было движок. Но такое шаманство помогает далеко не всегда.

В начале уровня Сэм "выходит из тела". При этом на месте старта остается стоять в неподвижности точно такой же Сэм. Сперва он заинтересовал меня, но пули проходили сквозь него, как сквозь Сабленога Гриднева, так что я только покрутил пальцем у виска и пошел дальше.

Алгоритм загрузки/сохранения явно где-то битый. Ну не может сейв полчаса грузиться, не может! Нечему там столько грузиться... Причем время загрузки в огромной степени зависит от видеокарты. Догадываюсь, что, скажем, VooDoo 2 требует "легкого" перелопачивания графики перед тем, как ее ему скормят. Но при чем здесь Quick Load?

Жизненно важная сохраненка!

На компакт-диске в **"Игровая зона" — "Рубрики книги" — "ACTION, STRATEGY, RPG" — Serious Sam** вы обнаружите игру, сохраненную сразу после вступительного ролика, который имеет свойство "вешать" некоторые машины. Этот архив предназначен тем, кто не может запустить **Serious Sam** из-за проблем с видеокартой.



РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
В ЖАНРЕ

STRATEGY

I

- Warrior Kings (Лорды Войны)
- Гномы (The Diggles)

Автор материала: **Dash** (dash@igromania.ru)

Warrior Kings (Лорды Войны)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Microids
Разработчик:	Black Cactus
Издатель в России:	Новый Диск
Локализация:	Медиа-Сервис 2000
Похожесть:	Lord of the Realms 2, Stronghold, Battle Realms
Системные требования:	PIII-733 (PIV-1.2 GHz), 128(256)Mb, 16 Video RAM (GeForce 2 GTS 32 RAM)
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один
Рейтинг "Мании":	●●●●●●●●●○ 9.0

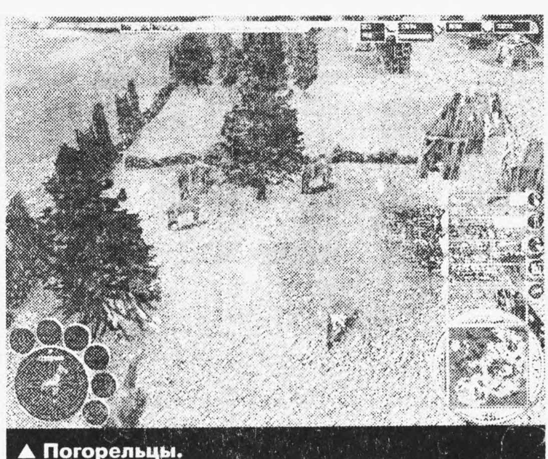
"Тише едешь – дольше будешь". Таков девиз этой игры. И правильно. Пытаться устроить rush на ее гигантских картах — самоубийство. Пока добежишь до противника начальными силами — он уже несколько раз успеет отстроиться. Не говоря уже о том, что его еще и найти надо. Поэтому торопливость совершенно неуместна. Строите хорошую армию, подводите подкрепления — и противник медленно, но верно уничтожается.

Еще одно удачное решение — ландшафт. Он здесь не для того, чтобы было. Он очень сильно влияет на успех вашей атаки или обороны. Так, с горки стреляется дальше и намного больнее , а карабкаться на нее достаточно долго, чтобы стрелки успели вырезать большую часть атакующих. А неровности рельефа могут здорово испортить жизнь стрелковым подразделениям Ренессанса, на ровной местности сметающим всех.

Но все прозвучавшее выше — просто выдающиеся на поверхность почвы вершки. О всех корешках этого достойного творения "черных кактусов" читайте ниже.

Структура игры

Вышедшая в конце прошлого года Battle Realms уже показала всем, как можно из одной кампании сделать несколько (тогда — целых две). Это был первый представитель "динамических кампаний", когда от выбора, сделанного вами самими, будет зависеть, по какому пути вам идти. В Warrior Kings эту идею развили еще дальше. К сожалению, обещанных в начале разработки игры миссий за разные расы на одной и той же карте не наблюдается, но кампаний уже три (или, если точнее, — две с половиной) и момент их разделения предсказать уже весьма сложно. Не зная, где же оно происходит, можно пройти всю игру за одну из сторон и потом недоумевать — где же произошло разделение.


▲ Погорельцы.

Но мы облегчим вам задачу. Между язычниками и имперцами кампания делится в третьей миссии, когда барон Рагнар просит у вас пощады. Пощадите — и сюжетный ход повернет в сторону Империи. Откажете в милосердии — возглавите язычников. Выбор в пользу Ренессанса можно сделать в пятой и шестой

миссиях обоих кампаний. Для этого достаточно помочь купцам и принять от них продвинутые технологии (для Империи) или выбрать между технологиями и языческими богами. И тогда следующая миссия будет проходить за Ренессанс. Отказ от технологий оставит вас на пути язычника или приверженца Империи. Делайте выбор!

Для тех же, кто сделать свой выбор затрудняется — **на нашем компакт-диске** есть сохранки второй миссии для язычников и имперцев (как раз после первого выбора), шестой для всех (после второго выбора) и седьмой для язычников и имперцев (ушедшие на путь Ренессанса — уходят безвозвратно). Они находятся в разделе **"Игровая зона" — "Рубрики книги" — "ACTION, STRATEGY, RPG" — Warrior Kings.**

Для их установки нужно сбросить файлы в папку **Saved** (в каталоге с **Warrior Kings**). Имена сейвов появятся в списке сохраненных игр вне зависимости от названия вашего профайла (его роль непонятна). **Pagan** — кампания за язычников, **Celestial** — за Империю, **Tech** — за Ренессанс. Номер после названия — номер миссии (пролог не имеет номера, а в первой миссии и делается выбор между Империей и язычниками).

Игровой взлом

На момент написания для игры все еще отсутствуют коды обычного вида. Но это же не проблема для юных хакеров! Потому как есть save-файлы, которые на самом деле представляют собой банальные текстовые файлы и открываются без каких-либо проблем любым текстовым редактором. Интересного в них — безумно много. Там всего очень много. Поэтому, чтобы не пришлось жутко мучиться, — совет по нахождению основных исправляемых характеристик. Водите поиск по слову **"player"** и ищите до словосочетания **"human player".** После этого ищите по слову **"food",** и вы найдете группу объектов, среди которых будет что-то типа **"ITEM "food" 100.".** Правьте цифру и повторяйте то же самое с золотом и деревом (золота обычно в начале миссии нет, поэтому этот объект придется создавать самому).



▲ Затопленные города...

Исправить можно очень многое, но учтите, что игра делает многочисленные проверки и попытка "сгрести себе все апгрейды" может не пройти из-за того, что вы забыли записать еще строчку в другом месте. А могут получиться и вовсе забавные эпизоды, наподобие "водолазов" на расположенном рядом скриншоте.

Интерфейс

Интерфейс вполне доступен для понимания. Экран игры у игры всего один. В правом нижнем углу его располагается мини-карта. Штука эта полезна еще и тем, что по краям ее расположены кнопки, отключающие (по желанию) обозначения гражданских, военных и ресурсов. Верхняя кнопка открывает нашему взору список крестьян, выполняющих те или иные работы. Эти работы (по порядку): **добыча золота** (продажей дерева и непосредственно в виде добычи золота), **занятие сельским хозяйством**, **добыча леса** (хотя иногда могут встречаться и каменоломни, тогда добывающие камень будут стоять после плюса), **строительство** и **бездельники**. Обратите внимание на то, что крайнюю позицию


▲ Интерфейс.

каждой строки занимает маленькая кнопка. Она там для того, чтобы, выбрав наиболее понравившуюся вам группу, переслать ее целиком для выполнения других работ. Например, пожертвовать всех лесорубов для скоростного появления Абаддона. Шутка, конечно.

Левый нижний угол будет занимать какой-либо юнит, здание или отряд (если, конечно, кто-нибудь выбран). Причем вокруг выбранного юнита расположен ряд кнопок, выбрав любую из которых, можно совершить какое-либо действие. Но обычно нужно совершать только нестандартные действия. Если выбранный юнит обладает способностями к строительству (например, это крестьянин), то в левом верхнем углу появится таблица с доступными для постройки строениями/юнитами. Недоступные будут закрашиваться серым или обозначаться знаком вопроса. Этих возможно будет позже открыть в определенных зданиях. Причем обычно сначала вам доступны здания всех рас, а при строительстве тех или иных ключевых зданий будет закрываться доступ к ранее доступной ветке антагонистов.

Правый верхний угол занимают статистические данные. Они представлены общим количеством юнитов и доступным вам на этот момент количеством, показателями всех ресурсов (зерно, дерево и золото) и шкалой питания. Это полосочка, коричневым на которой обозначено то количество пищи, что съедается по дороге в закрома, а зеленым — то, что до них доходит.

По верхнему краю экрана идет полоска кнопок с настройками. Первая из них отвечает за настройки экрана, мыши и звука. Вторая показывает вам задания миссии. Остальные отвечают за взаимоотношения игроков в мультиплеере.

Если вы выбрали отряд, то по нижнему краю будет идти ряд из четырех формаций. Это шеренга (построение для пехотной атаки/обороны), клин (построение для кавалерийской атаки), круг (оборонительное, совершенно не нужное построение) и колонна (походное построение).

И, напоследок, набор нужных команд с клавиатуры и мыши:

CTRL + клавиши 1-9 — присвоение отрядам порядковых номеров (при выборе соответствующего номера отряд поступит под ваше командование).

R — патрулирование.

SHIFT + правый клик мыши — назначить waypoint выбранному юниту.

+/- на малой клавиатуре — увеличить/уменьшить скорость игры.

P — пауза в игре.

[ ] — вращение выбранного объекта, чтобы он удачно вписался в вашу архитектуру (например, необходимо для доков).

0 на дополнительной клавиатуре + мышь — вращение камеры во всех плоскостях.

Вот и все об интерфейсе. Пора переходить к игре.

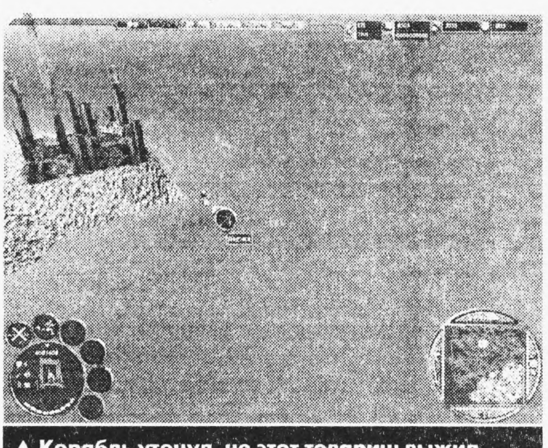
Экономическая модель

Всю грязную (и не очень) работу выполняют **крестьяне**. Так уж оно издревле повелось. А более конкретно — они **рубят лес**, **выращивают зерно** (в игре не уточняется, рожь, пшеницу или овес поедают тоннами здешние обитатели), **добывают золото** и

строят здания. То есть делают все это очень непроизводительным способом. Для повышения же производительности есть такие вещи, как **Мельницы**, **Лесопилки**, **Банки**. Но если последнее целиком и полностью находится в ведении Ренессанса, то первые две можно строить и не выбирая игру за него как основную. **Крестьяне** будут нести туда свою продукцию, увеличивая таким образом ее ценность. Вот только если **Мельницу** строить стоит (поля не двигаются никуда), то **Лесопилку** — не очень. Потому как **крестьяне**, продвигаясь в поисках дерева, забывают заходить на нее и часто оказывается, что дорогостоящее строение даже не отработало своей стоимости. Поэтому смысл в лесопилке есть только при наличии густых лесопосадок.

Из **Деревни**, куда стаскивается вся продукция, ее еще надо перевести в **Особняк** (или более продвинутое здание вашего замка). Хотя, если он очень далеко от деревни (ну, добывает она на краю карты золото!), то желательно построить рядом с ней **Склад** (но это получится, если ваш город очень разросся), поскольку тащить до него будет недалеко, а вот поступившее в него сразу становится доступно в общем пользовании.

Золото не всегда можно добыть, поэтому есть альтернативные способы его добычи. Первый — продажа дерева в **Магазине**. Не очень выгодно, особенно когда дерева мало. И лучше на роль продавца определять **Торговца**, он продает дерево дороже. Второй способ — построить **Торговое Поселение** и прикомандировать к нему **Торговца**. Поторговавшись в нем немного, **Торговец** притащит домой выручку, причем по дороге капают проценты, и чем дальше тащит выручку **Торговец**, тем больше притаскивает.



▲ **Корабль утонул, но этот товарищ выжил.**

Питаются юниты самостоятельно. Надо только следить за длиной коричневой полоски в правом верхнем углу экрана. То есть за тем, чтобы оставался хотя бы кусочек зеленой. А уж если начала мигать коричневая — значит, кто-то жрет прямо из ваших закромов.

Вот и все. Организуйте свою экономику так, чтобы в последующем не сидеть на бобах, а мы перейдем к градостроительству.

Градостроительство

Фактически, сооружения делятся на универсальные, здания конкретных рас, уровни Особняка и окончательные строения. Вот таким образом их и расположим.

Универсальные здания

Универсальные — на то они и универсальные, что есть абсолютно у всех рас при любых условиях. Больше про них всех обобщенно нечего, читайте описания каждого отдельно.

Armoury (Оружейная)

HP: 800

Стоимость: 300 wood, 50 gold

Производит Мангонель и Сапера, который производит все механизированные штурмовые юниты(кроме Мангонеля). Строится только рядом с Особняком, требует наличия

Особняка второго уровня.

Barracks (Казармы)

HP: 600
Стоимость: 200 wood

Место для производства стандартных пехоты и лучников (Империя также производит здесь Имперского Лучника). Строится только рядом с Особняком. После постройки открывается возможность постройки Конюшни, Тренировочного Макета и Наблюдательной Башни. Апгрейды: Fort, Flaming Arrow.

Blacksmith (Кузница)

HP: 500
Стоимость: 200 wood, 50 gold

Кузница служит для произведения апгрейдов, усиливающих защитные и атакующие качества пехоты и кавалерии (отдельно легкой и тяжелой). Для постройки требуется Особняк второго уровня и Ратуша. При постройке Особняка третьего уровня апгрейды обновляются. Еще раз обновление апгрейдов происходит при постройке Дворца Ренессанса.

Dock (Доки)

HP: 600
Стоимость: 200 wood

Место для строительства кораблей. Может использоваться для переброски ресурсов.

Farm (Ферма)

HP: 100
Стоимость: 50 wood

Производит пищевые ресурсы. Для работы на ней требуется Крестьянин. Обратите внимание на то, что, в зависимости от земли, на которой будет построена Ферма, она будет иметь три степени плодородия: Плодородная, Стандартная, Бесплодная. Это будет заметно по ее внешнему виду, и пользы от Бесплодной Фермы будет маловато. Поэтому стоит построить новую Ферму, если старая была построена неудачно.

Fort (Форт)

HP: 400
Стоимость: 300 wood

Форт представляет собой апгрейд Наблюдательной Башни. Вмещает до 10 человек.

Gatehouse (Сторожка)

HP: —
Стоимость: 600 wood

Жизнеспособность Сторожки зависит от того, среди каких стен она построена. А представляет она собой обыкновенные ворота, которые открываются и закрываются. Может выявлять Шпионов и Одержимых Крестьян, поэтому в нее необходимо всегда сажать гарнизон из пары лучников. Всего же вмещает до 10 солдат.

Guildhall (Ратуша)

HP: 600
Стоимость: 200 wood

Требует для своего производства наличия хотя бы одной Деревни. Дает доступ к ряду апгрейдов (Heavy Plough, Horse Harness, Crop Rotation, Fortified Wall), влияющих на эконо-

мику. После постройки Ратуши появляется возможность постройки Кузницы, Мельницы, Склада и возможность апгрейдов стен.

Palings (Частокол)

HP: 20

Стоимость: 5 wood

Строится Сапером. Временная преграда для вражеского наступления.

Shops (Магазин)

HP: 300

Стоимость: 100 wood

Магазин, где дерево сбывается за золото. Выгоднее применять для этого торговца. Постройка Магазина дает возможность строить в дальнейшем Таверну.

Stables (Конюшня)

HP: 200

Стоимость: 300 wood

Здесь производится набор под ваши знамена всех кавалеристов. Необходима предварительная постройка Казарм. Производятся апгрейды Stirrup, Warhorse и Horseshoe, увеличивающие скорость, атакующие и защитные свойства тяжелой кавалерии.

Tavern (Таверна)

HP: 200

Стоимость: 300 wood

Служит для найма Шпионов и Наемников. После постройки дает доступ к строительству Магазина.

Training Dummy (Тренировочный Макет)

HP: 50

Стоимость: 50 wood

Строится Сапером. Крайне нужная вещь в виду того, что позволяет прокачать ваших бойцов на начальном уровне, не вводя их в битвы. На одном Макете могут одновременно тренироваться 4 бойца.

Trading Post (Торговое Поселение)

HP: 500

Стоимость: 175 wood

Место, где строятся Разведчики и Варвары. Туда же ходят Торговцы осуществлять биржевые махинации (чем он дальше от вашей Деревни, тем больше принесет домой Торговец). В связи с тем, что в здании постоянно находится 1 Разведчик, у Торгового Поселения гигантский радиус обзора. Пользуйтесь этим.

Village (Деревня)

HP: 400

Стоимость: 300 wood

Является центром сбора ресурсов у Крестьян. Они всегда идут к ближайшей Деревне. Производит Крестьян. После ее постройки появляется доступ к строительству Ратуши, Церкви, Майского Дерева, Фермы, Доков, Казарм и Магазина.

Walls and Towers (Стены и Башни)

HP: —



▲ Пустынные ландшафты.

Стоимость: 5 (300) wood

Стены и башни имеют два (у язычников) или три (у остальных) уровня мощности. Здания, пристраивающиеся к вашему Особняку, автоматически обносятся стенами. Однако можно также направить Крестьян на строительство стен. Стены можно преобразовывать в башни. После этого они будут вмещать по 5 стрелков, но уменьшатся в прочности по сравнению со стенами. Автоматического апгрейда стен не происходит.

Warehouse (Склад)

HP: 800

Стоимость: 200 wood

Служит для постройки Торговцев и Повозок Снабжения. Может также использоваться для получения ресурсов из деревень. Но в последнем качестве хорошо проявляет себя только в том случае, если ваш город уж очень сильно разросся, так как может быть построен только в пределах городских стен.

Watchtower (Наблюдательная Башня)

HP: 150

Стоимость: 150 wood

Используется для контролирования направлений и защиты 5 лучников, в ней сидящих. Может быть проапгрейжена до Форта.

Здания с расовой принадлежностью

А это уже здания, которые может строить только раса с вполне конкретным направлением (напомню, что всего их 5 — Ренессанс, Империя, Язычество и комбинации между последними двумя и Ренессансом).

Bank (Банк)

HP: 300

Стоимость: 600 wood

Строится только Ренессансом. Для постройки требует Обсерватории. Нужен для повышения отдачи денег при торговле в Магазине. На обратном пути торговец заходит в Банк и прокручивает деньги.

Cathedral (Кафедральный Собор)

HP: 1000

Стоимость: 600 wood, 150 gold

Производится только при Империи или ее комбинации с Ренессансом. Требует апгрейда Chivalry в Монастыре. В Кафедральном Соборе производятся Епископ и Инквизитор. Тут же производятся апгрейды Surgery, Crusade, Shield of God, Crossbow, а также вызываются деяния Богов. После постройки игрок получает доступ к Постройке Библиотеки (если есть Обсерватория) и апгрейду Rampant.

Church (Церковь)

HP: 500

Стоимость: 250 wood

Строится только Империей, Ренессансом и их комбинацией. Передвигает вас на имперский путь развития. Производит Жрецов. Увеличивает эффективность крестьян, которые каждую 7 поездку мимо Церкви останавливаются и молятся в ней с тем, чтобы следующие 6 поездок ездить быстрее.

Hall of Warriors (Зал Воинов)

HP: 600

Стоимость: 300 wood, 50 gold

Строится только Язычниками. Место обучения воинов язычников. Для постройки требуется наличие Храма Луны. Здесь строятся Охотница Солнца, Охотница Рассвета, Воин Солнца, Воительница Рассвета и Ожившие Легионы (после постройки Тайны).

Henge (Капище)

HP: 300

Стоимость: 400 wood

Строится Язычниками. Строится Высшей Жрицей. Является местом вызова демонов у язычников. Здесь вызываются Суккуб, Блуждающая Орда, Чудовище, Демонический Паук (после постройки Злобного Создания), Смертельный Червь (после постройки Тайны) и Фоморианский Демон (после соответствующего апгрейда в Храме Луны). Ключевое сооружение язычников.

Holy Chapter (Святая Обитель)

HP: 500

Стоимость: 350 wood, 50 gold

Строится только Империей. Проапгрейженный Монастырь. Производит Монахов и Святых Воинов, чем позволяет имперским войскам очень качественно лечиться.

Holy Fortress (Святая Крепость)

HP: 900

Стоимость: 400 wood, 50 gold

Строится только Империей. Имперский апгрейд Форта, вмещающий до 20 человек. Возможность строить его появляется только после проведения апгрейда Shield of God в Кафедральном Соборе.

Maypole (Майское Дерево)

HP: 150

Стоимость: 150 wood

Строится только язычниками. Языческий аналог Церкви. Переводит игрока на языческий путь развития. Повышает счастье крестьян, которые, заехав к Майскому Дереву и повеселившись, активнее работают. Позволяет строительство Священной Рощи и призыв Варваров в Торговом Поселении.

Monastery (Монастырь)

HP: 500

Стоимость: 300 wood, 50 gold

Строится только Империей. Производит Монахов. После его постройки становятся доступны Оружейная и апгрейд Форта в Казармах. Производятся апгрейды Chivalry и Holy Chapter (апгрейд самого Монастыря до Святой Обители).

Observatory (Обсерватория)

HP: 1000

Стоимость: 300 wood, 300 gold

Строится Ренессансом и его комбинациями с язычниками и имперцами. Для постройки требует наличия Мельницы. Переводит строительство на путь Ренессанса. В ней исследуются Требушет и Telescopic Vision — возможность периодически осматривать любое место на карте (пусть и очень недолго). Дает возможность строительства Банка, Библиотеки (если есть Кафедральный Собор), Тайны (если есть Храм Луны) или Университета.

Sacred Grove (Священная Роща)

HP: 500

Стоимость: 250 wood, 50 gold

Строится только язычниками. После постройки в Конюшнях Дротикометатели заменяются на Конных охотниц. Для постройки необходимо наличие Майского Дерева. Здесь же производятся апгрейды Festival of Samhain, Festival of Beltane и Blessings of the Goddess, увеличивающие эффективность Майского Дерева. Здесь строится Верховная Жрица. После постройки игрок получает доступ к строительству Конных Наездниц, Боевых Наездников и может строить Храм Луны.

Sawmill (Лесопилка)

HP: 400

Стоимость: 300 wood

Строится только Ренессансом и его комбинациями. Крестьяне, проходя мимо, заносят сюда бревна, увеличивая количество производимой продукции. Малоэффективная штука. Требует наличия Мельницы.

Temple of the Moon (Храм Луны)

HP: 1000

Стоимость: 500 wood, 200 gold

Строится только язычниками. Для постройки необходимо наличие Священной Рощи. Дает доступ к строительству Тайны (вместе с Обсерваторией), Зала Воинов и Злобного Создания. Здесь же производится апгрейд, дающий возможность призывать Фоморианского Демона.

Windmill (Мельница)

HP: 400

Стоимость: 300 wood, 50 gold

Строится Ренессансом и его комбинациями. Позволяет увеличить приход пищевых продуктов путем размола зерна Крестьянами по пути в Деревню. Дает возможность построить Обсерваторию и Лесопилку.

Уровни дворца

Большой и красивый дворец — это престижно. Но, по большому счету, влияет он только на возможность произведения апгрейдов в Кузнице. Ну и на возможность постройки некоторых зданий. Поэтому нет большого смысла на нем останавливаться.

Manor (Особняк)

HP: 600

Обычный домик, где производятся Телеги и Крестьяне. Начиная с Третьего уровня (Замок) вы получите возможность построить еще один Особняк. Апгрейдится в Крепость при постройке Монастыря, Священной Рощи или Мельницы. Здесь производятся апгрейды

Militia и Fortified Wall.

Keep (Крепость)

HP: 1000

Строится то же самое. С появлением становятся доступны для постройки Оружейная, апгрейд Форта в Казармах и новые апгрейды в Кузнице. Переходит в Замок при постройке Кафедрального Собора, Храма Луны или Обсерватории.

Castle (Замок)

HP: 2000

Строится то же самое. Делает доступными новые апгрейды в Кузнице. Переходит в Дворец при постройке одного из окончательных зданий.

Palace (Дворец)

HP: 2000

Строится то же самое. Ренессанс получает возможность еще одной группы апгрейдов в Кузнице.

Окончательные сооружения

Это — сооружения, несущие всю "философию" одного из направлений. Всего их пять, согласно пяти направлениям. Ну а что они собой представляют — читайте ниже. Строительство одного из этих зданий закрывает доступ к аналогичным.

Arcanum (Тайна)

HP: 500

Строится при комбинации Ренессанса с язычеством. Для постройки требует наличия Храма Луны и Обсерватории. Дает возможность производить апгрейды Death Wyrm, Explosives и Invoke Hecate. То есть в вашем распоряжении могут оказаться Ожившие Легионы и Смертельные черви.

Scriptorium (Библиотека)

HP: 500

Строится при комбинации Ренессанса с Империей. Требует для постройки наличия Кафедрального собора и Обсерватории. Дает возможность производить апгрейды Witch Hunt, Greek Fire и Gunpowder. То есть вы получите в свое распоряжение Драгун и дополнительную пару деяний Богов. Плюс возможность Требушетами сжигать вражеские города.

Statue of Archangel (Статуя Архангела)

HP: 500

Стоимость: 1000 wood

Строится только Империей. Требует наличия апгрейда Crusade. Но зато после постройки Лучники, Копейщики и Рыцари Империи автоматически замещаются аналогами с приставкой Имперский. Плюс появляется возможность призывать Архангела и открываются еще два деяния Богов.

University (Университет)

HP: 500

Стоимость: 1000 wood, 400 gold

Строится только Ренессансом. Требует наличия Обсерватории. Дает возможность производить апгрейды Bombard, Rocketry, Advanced Sawmill и Advanced Windmill, плюс добавляет еще одну стадию апгрейдов в Кузнице. Таким образом, при выборе этого сооружения вы получите возможность строить Ракетомет, Бомбарду, хозяйственные преимущества и усиление ваших войск за счет дополнительных апгрейдов.

Wicked Man (Злобное Создание)

HP: 500

Стоимость: 1000 wood

Строится только язычниками. Для постройки необходимо наличие Храма Луны. Здесь у вас есть возможность призвать Абаддона. Также с постройкой Злобного Создания появляется возможность призывать Чудовище и Демонического Паука в Капище и происходят автоматические апгрейды соответствующих юнитов до Военного наездника, Охотницы Солнца и Воина Солнца.



▲ Злобное Создание. Улыбайтесь, сейчас оттуда вылетит пти... Абаддон!

Стоит также отметить имеющиеся в кампании здания **Summoning Pentacle** и **Holy of Holies** (для язычников и имперцев соответственно), в которых можно призывать юниты, требующие постройки какого-то окончательного сооружения без его постройки. В кампании вообще не очень почтительно относятся к распределению юнитов. Так, в последней миссии за Ренессанс вам разрешат использовать Драгунов, хотя необходимую для их появления Библиотеку построить так и не дадут. Поэтому абсолютно точно все приведенные здесь данные о возможностях строительства тех или иных сооружений или юнитов относятся именно к мультиплееру.

Общий сбор

Войска, несмотря на обилие зданий, их производящих, имеют очень четкую специализацию и деление на классы. В чем можно убедиться в главе об апгрейдах. А категории таковы: тяжелая пехота, тяжелая кавалерия, легкая пехота и кавалерия (иначе говоря, пешие и конные стрелки), магические юниты, штурмовые юниты, экономические юниты, специальные юниты, дополнительные юниты и сам Артос во всех его воплощениях. Ну и корабли, естественно. Что, много? Ну так давайте разберемся по порядку.

Комментарии к обозначениям. Скорость атаки — выражается в количестве секунд между атаками. Чем она меньше — тем юнит лучше. Прокорм — количество единиц пищи, которые поедает данный юнит. Естественно, чем он толще, тем лучше любит питаться.

Тяжелая пехота

Типичная пехота. Могут стоять на месте, прикрывая лучников, или ломиться вперед в надежде прошибить боевые порядки противника прежде, чем их истребят шустрые стрелки. Более ничем особенным не отличаются. Пехота язычников сильно выигрывает у Империи, но у Империи сила в тяжелой кавалерии. У Ренессанса понятие тяжелой пехоты отсутствует как класс. Да и зачем она им?

Barbarian (Варвар)

Урон: 27 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 5 ● HP: 50 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 40 food

Воин язычников. Бестолковый боец, сильный только своей дешевизной и возможностью поджигать здания. Строится в Торговом Поселении (после постройки Майского Дерева).

Gibbering Horde (Блуждающая Орда)

Урон: 35 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 1 ● HP: 40 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 30 food

Войска язычников. Хилые солдатики, блуждающие непременно толпой, но обладающие способностью к самовоспроизведению. Для этого надо выбрать их способность Consume Material и указать на дерево или камень. Наедаясь указанными материалами, Орда будет периодически воспроизводить себе подобных. В строй становиться не желают. Производятся двумя способами: **1)** Высшая жрица может превратить одного из солдат противника в нескольких представителей Орды; **2)** несколько представителей Орды призываются в Капище. Обратите внимание, что Орда всегда образуется в виде отряда из нескольких единиц.



▲ Это не мусор. Это Блуждающая Орда. Монстров с полста... Видите — леса-то вокруг нет.

Imperial Pikeman (Имперский Копейщик)

Урон: 38 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 17 ● HP: 180 ● Прокорм: ● 1 Стоимость 1 юнита: 60 food, 30 wood

Пехота Империи. Лучший имперский солдат, доступный только после постройки Статуи Архангела. Заменяет в Казармах Солдат после постройки Статуи Архангела. По боевым качествам уступает аналогичному языческому Воину Солнца.

Man At Arms (Солдат)

Урон: 35 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 14 ● HP: 150 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 60 food, 30 wood

Имперские солдаты. Начинает производиться в Казармах после апгрейда Chivalry, производимого в Монастыре. Ничего необычного, тем более, что, как и вся пехота, проигрывает аналогичному юниту у язычников.

Mercenary (Наемник)

Урон: 25 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 12 ● HP: 120 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: 20 gold

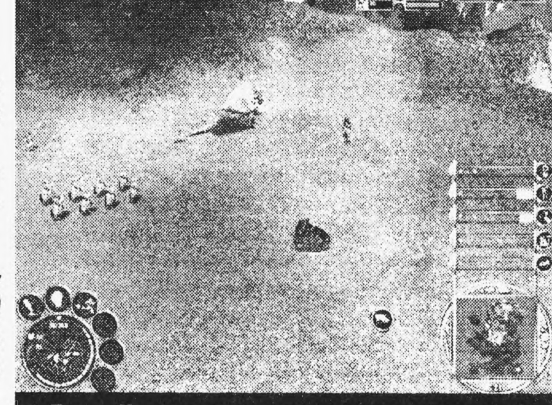
Универсальный юнит. Призываются эти ребята в Таверне, но приобретать их большого смысла нет. Да, они ничего не едят, но, в отличие от прочей тяжелой пехоты, вооруженной копьями, не имеют бонуса против кавалерии. Однако умеют поджигать здания. *Поджигай, Абдулла?*

Правда, стоит отметить, что Наемники — самые шустрые среди тяжелой пехоты и по скорости передвижения не отстают от легкой пехоты. Но заводить их только для того, чтобы гоняться за лучниками?.. Нет уж, лучше конница, она этих лучников еще и догонит.

Militia (Ополченец)

Урон: 20 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 7 ● HP: 80 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: —

Универсальный "солдат". Производится путем "мобилизации" из ваших крестьян после осуществления соответствующего апгрейда в вашем Особняке. Может использоваться только как жест отчаяния при нападении войск противника на вашу базу. Ополченцы могут быть конвертированы обратно в крестьян.



▲ Тупое Чудовище гоняется за живцом. И постепенно умирает

Spearman (Копейщик)

Урон: 25 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 12 ● HP: 120 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 60 food

Универсальный пехотинец. Обычная пехота, призываемая в Казармах и стандартная для всех.

Saljukis Infantry (Сельджуки-пехотинцы)

Урон: 30 ● Скорость атаки: 3 ● Броня: 8 ● HP: 200 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: —

Обычная пехота, отличающаяся от прочей тем, что больно бьет, но и сама с удовольствием получает. Особенно учитывая то, что мечами они машут крайне медленно. Встречается в одной из миссий кампании.

Warrioress Of The Dawn (Воительница Рассвета)

Урон: 37 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 13 ● HP: 130 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 70 food, 10 gold

Боец язычников. В их войсках давно царит равноправие по половому вопросу, поэтому эти девушки с удовольствием встанут под ваши знамена, как только вы построите Зал Воинов. Менее бронированы, чем имперский аналог, зато быстрее передвигаются и больнее бьют. А в колонне по двое они могут бежать немногим хуже кавалерии.

Warrior Of The Sun (Воин Солнца)

Урон: 40 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 20 ● HP: 200 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 70 food, 20 gold

Боец язычников. Становится доступен в Зале Воинов после постройки Злобного Создания. Это, конечно, супервоин, но большого смысла его приобретать нет, так как у язычников гораздо лучше комбинировать штурмовые юниты с толпами дешевой пехоты.

Undead Legion (Ожившие легионы)

Урон: 37 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 25 ● HP: 200 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: —

Боец язычников-Ренессанса. Сильнейший пехотинец в игре. Специальная боевая единица, доступная игроку после постройки Тайны и проведения там апгрейда Invoke

Hecate. Строится там же. Одно из основных подразделений в комбинации Ренессанс-Язычники.

Тяжелая кавалерия

Представляет собой таран, прорывающий линию вражеских войск и смешивающий их. Имперская кавалерия традиционно превосходит кавалерию язычников и является основным боевым юнитом империи. Последователи Ренессанса традиционно относятся к тяжелой кавалерии очень отрицательно. Также традиционно имперская кавалерия желает для приобретения себя, любимых, золота, а язычники вполне удовлетворяются деревом.

▲ Ожившие Легионы вяло наступают. Вы только присмотритесь к "однообразию" их воинов.

Но в любом случае стоит отметить, что заключительные тяжелые пехотные юниты значительно превосходят кавалерию в основных характеристиках (не говоря уже о скрытых бонусах против нее), проигрывая только в одной — в скорости. Отсюда делается очень четкий вывод — кавалерия нужна для подавления лучников противника, а состязаться с пехотными массами ей не стоит, порежут.

Battle Rider (Боевой Наездник)

Урон: 27 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 12 ● HP: 150 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 40 wood

Языческий кавалерист. Строится в Конюшне, ничем особенным не отличается, быстрее имперского аналога, хотя и проигрывает ему по остальным характеристикам.

Holy Warrior, Monastic Knight (Святой Воин)

Урон: 35 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 22 ● HP: 180 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 30 gold

Имперский кавалерист. Весьма требовательный товарищ, но, учитывая его характеристики, может применяться в гордом одиночестве. Требует апгрейда Crusade (в Кафедральном Соборе), после чего его можно призвать на службу Империи в Святой Обители. Не ограничивается стандартными рыцарскими функциями, применяя лечение и изгоняя демонов. При этом, поскольку увлекается боевыми искусствами, демонов изгоняет слабее, чем мирные святые отцы. Кроме того, сродни прочим "святым отцам" не поддается сам магии язычников и не позволяет это в определенном радиусе вокруг себя. Чем очень замечательно прикроет от магии атаку отряда кавалерии.

Imperial Knight (Имперский Рыцарь)

Урон: 32 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 16 ● HP: 180 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 15 gold

Имперский кавалерист. Становится доступен после постройки Статуи Архангела. Заменяет обычных Рыцарей. Гордость имперской кавалерии. Производится в Конюшне.

Knight (Рыцарь)

Урон: 27 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 14 ● HP: 180 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 15 gold

Имперский кавалерист. Доступен в Конюшне, требует апгрейда Chivalry в Монастыре.


▲ К атаке готовсь!

Squire (Сквайр)

Урон: 23 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 9 ● HP: 150 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 20 wood

Универсальный кавалерист. Производится в Конюшне. Слишком слаб для того, чтобы имело смысл его применять.

War Rider (Военный Наездник)

Урон: 30 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 16 ● HP: 180 ●* Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 40 wood

Краса и мощь кавалерии язычников. Становится доступен в Конюшнях после постройки Злобного Создания. Заменяет Боевых Наездников.

Легкая пехота

Легкая пехота — замечательный оборонительный юнит. Почему оборонительный? Да потому что это — стрелки. Скорость не позволяет им быстро передвигаться, зато они могут выкашивать орды противников раньше, чем те к ним приблизятся, с расстояния и без потерь для себя. Легкая же потому, что эти пехотинцы весьма дохленькие в плане количества жизни в тельцах и навешанной на оные тельца брони. Поэтому не забывайте прикрывать своих стрелков, иначе первая же кавалерийская атака оставит вас без всего (в том числе и без войск). От тяжелой пехоты же они весьма шустро могут убегать, не забывая постреливать на ходу. Уж очень медленно тяжелая пехота передвигается.

Archer (Лучник)

Урон: 5 ● Скорость атаки: 1,5 ● Дистанционный урон: 25 ● Дистанция поражения: 70 ● Скорость дистанционной атаки: 3,5 ● Броня: 4 ● HP: 80 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 60 food, 20 wood

Универсальный стрелок. Производится в Казармах. Доступная стоимость, сочетающаяся с вполне приемлемыми боевыми качествами делают его весьма желанным юнитом в любой армии. После апгрейда Flaming Arrow становится замечательным юнитом (может поджигать постройки).


▲ Юные поджигатели.

Gunner (Стрелок)

Урон: 10 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 35 ● Дистанция поражения: 70 ● Скорость дистанционной атаки: 3,9 ● Броня: 5 ● HP: 80 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 150 food, 25 gold

Опора армии поклонников Ренессанса. Армии этих ребят способны отравить жизнь ко-

му угодно. Очень неслабый урон и весьма приемлемая стоимость (для Ренессанса золото — не проблема) позволяют им сносить армии врагов, оставаясь целыми и невредимыми. Единственный их недостаток — нелюбовь к стрельбе через препятствия. То есть применение им надо искать исключительно на ровной местности. В противном случае большая часть вашего войска будет вяло рассматривать картину избиения немногих попадающих. Производится в казармах после произведения апгрейда Gunpowder в Библиотеке или постройки Университета. Но, в любом случае, Лучников полностью им заменить не удается, поджигать-то из ружей не удается. Без должного почтения относятся к высокобронированным юнитам (проще говоря — пробивают броню), чем еще более поднимают свою ценность.

Huntress Of The Dawn (Охотница Рассвета)

Урон: 6 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 30 ● Дистанция поражения: 70 ●* Скорость дистанционной атаки: 3,5 ● Броня: 5 ● HP: 120 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 50 wood

Языческий стрелок. Сжирая немеряное количество ресурсов, языческие лучники получают и весьма существенную добавку к своим характеристикам. Производится в Зале Воинов. Дороговато для массового производства, но сила язычников не в лучниках. Эти девушки умеют все то же, что и обычные Лучники.

Huntress Of The Sun (Охотница Солнца)

Урон: 7 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 33 ● Дистанция поражения: 70 ● Скорость дистанционной атаки: 3,5 ● Броня: 5 ● HP: 120 ● Прокорм: ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 50 wood.

Проапгрейженый вариант Охотниц Рассвета. Начинает производиться в Зале Воинов после постройки Злобного Создания. Заменяет Охотниц Рассвета в Зале Воинов. Самый мощный стрелок игры.

Imperial Archer (Имперский Лучник)

Урон: 10 ● Скорость атаки: 1,5 ● Дистанционный урон: 30 ● Дистанция поражения: 125 ● Скорость дистанционной атаки: 6 ● Броня: 9 ● HP: 120 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 20 wood

Имперский лучник. Становится доступен в Казармах после строительства Статуи Архангела. Не смотрите на его дистанцию поражения. Высокая дальность атаки компенсируется низкой скорострельностью, и когда лучники противника преодолеют разделяющее их расстояние, то Имперскому Лучнику навтыкают так, что мало не покажется. То есть лучший вариант его использования — при отличной защите с недоступного противнику расстояния.



▲ Все великолепие язычников.

Spider Demon (Демонический Паук)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 30 ● Дистанция поражения: 30 ● Скорость дистанционной атаки: 4 ● Броня: 2 ● HP: 500 ● Прокорм: 3 ● Стоимость 1 юнита: 300 food, 25 wood

Языческий стрелок. По скорости он почти дотягивает до легкой кавалерии. Свою дороговизну Демонический Паук вполне оправдывает. Если ему посчастливится добежать на дистанцию поражения и плюнуть в противника (что, собственно и осуществляется при помощи Acid Spray), то мало врагам не покажется — ядовитый конус очень неприятно действует на всех, попавших в сферу поражения (в том числе и на здания). Производится в Капище после постройки Злобного Создания или призывается в Пентаграмме Вызова.

Легкая кавалерия

Видов этих юнитов немного, и предназначены они для решения вполне конкретных задач измывательства над медленно передвигающимися юнитами противника. Также желательны для прикрытия основных сил. Есть возможность и для применения их в качестве разведывательных сил. В отличие от легкой пехоты, они не теряют почти полностью своих боевых качеств, ввязавшись в рукопашное сражение, но очень небольшое количество брони и хилое здоровье намекают на то, что такие развлечения этим войска противопоказаны.

Dragoon (Драгун)

Урон: 22 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 27 ● Дистанция поражения: 35 ● Скорость дистанционной атаки: 4 ● Броня: 1 ● HP: 120 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 20 gold

Окончательный юнит в связке Ренессанс-Империя. В своем классе — однозначно лучший воин (да и цена вполне приемлемая). Будет величайше пожалован вам в последней миссии за Ренессанс, хотя по логике должен быть недоступен (построить Библиотеку не дадут). Строится в конюшнях после открытия Gunpowder в Библиотеке. Игнорирует броню, чем значительно улучшает впечатление о себе. Это выражается в том, что он является замечательным уничтожителем штурмовых юнитов, защищенных броней от стрел. Так, Чудовище очень быстро разбирается на части подразделением Драгун.



▲ А наших больше.

Javelineer (Дротикометатель)

Урон: 17 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 24 ● Дистанция поражения: 35 ● Скорость дистанционной атаки: 6 ● Броня: 1 ● HP: 120 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 40 wood

Универсальные конные стрелки. Бестолковый юнит, пригодный только для охоты на медленно движущиеся войска компьютера в кампании. Производятся в конюшнях.

Mounted Huntress (Конная Охотница)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 26 ● Дистанция поражения: 35 ● Скорость дистанционной атаки: 6 ● Броня: 2 ● HP: 140 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 150 food, 60 wood

Языческие конные стрелки. Строятся в Конюшнях после постройки Храма Луны, а также мутируют из уже имеющихся Дротикометателей. Они выгоднее Дротикометателей тем, что для их прокорма нужно меньше провизии, а здоровье у них намного выше (да и броня покрепче). Но против штурмовых юнитов они также не помогают.

Saljukis Horse Archer (Конный сельджук-стрелок)

Урон: 18 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 12 ● Дистанция поражения: 35 ● Скорость дистанционной атаки: 6 ● Броня: 7 ● HP: 200 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: —

Странные "танки", доступные лишь в одной из миссий кампании. До тяжелой кавалерии они не дотягивают по всем характеристикам (кроме количества жизни), а для легкой кавалерии слабовато стреляют. Но не больно то и хотелось.

Horse Archer (Конный стрелок)

Урон: 5 ● Скорость атаки: 1,5 ● Дистанционный урон: 12 ● Дистанция поражения: 70 ● Скорость дистанционной атаки: 3,5 ● Броня: 4 ● HP: 100 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: —

Если обычных Лучников посадить на коней, то получатся вот такие "мутанты". Да, стреляют послабее (видимо с лошадей так стрелять и не научились), зато умеют стрелять огненными стрелами. Тоже доступны только в нескольких миссиях кампании.

Магические юниты

Скорее эти юниты можно назвать религиозными, но пускай уж будет так. Естественно, что у безбожного Ренессанса таких юнитов нет ни одного. Но это ему не очень мешает. Очень сильные в кампании, магические юниты очень неудобны в мультиплеере. Ведь для них надо указывать отдельные цели. Так что имеет смысл активно использовать имперские юниты для добычи благочестия с последующим использованием его для деяний богов. Магические же юниты язычников использовать куда сложнее.

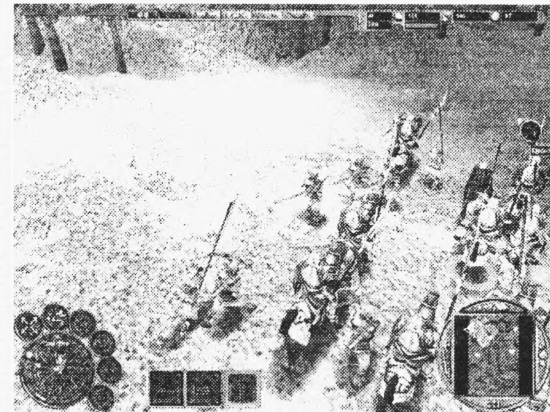
Все магические юниты имеют такой ресурс, как мана. И, израсходовав ее, они не очень желают использоваться по прямому назначению (произносить заклинания). Все магические юниты (за исключением Суккубов) обнаруживают шпионов, а имперские юниты — и Одержимых крестьян. Также все магические юниты обладают броней от стрел.

Магические юниты Империи обладают устойчивостью к магии язычников. Также они создают вокруг себя "круг", попавшим в который передается их устойчивость. Здорово, правда?

Bishop (Епископ)

Урон: 20 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 80 ● Прокорм: 5 ● Стоимость 1 юнита: 200 food, 50 gold

Магический юнит Империи. Строится в Кафедральном Соборе. Может: Изгонять демонов (Exorcise Demons), причиняя ущерб демоническим созданиям; Высылать демонов (Banish Demons), отсылая демонические создания к месту их появления на свет; Молиться (Pray), производя благочестие для богов в ближайшем священном месте (оно необходимо для божественных деяний или вызова Архангела); Сжигать Еретиков (Burn Heretic). Последнее заслуживает отдельного рассмотрения. Языческие жрецы могут превратить вашего Крестьянина в Еретика. После этого он и сам забивает на работу и других подбивает делать то же самое. Не в имперских обычаях прощать такое предательство, поэтому приговор еретику один — смерть. Епископы также с удовольствием выявляют шпионов.



▲ Вражеский епископ под надежной охраной. Но все равно умрет.

Inquisitor (Инквизитор)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: 60 ● Урон окружающим: 35 ● Дистанция поражения: 20 ● Скорость дистанционной атаки: 5 ● Броня: 5 ● HP: 100 ● Прокорм: 6 ● Стоимость 1 юнита: 200 food, 100 gold

Магический юнит Империи. Строится в Кафедральном Соборе. Обладает теми же способностями, что и Епископ, только в гораздо лучшем виде. Имеет дистанционную атаку в виде Святого Огня (Holy Fire), которая более эффективна против юнитов. Эта атака, по сути своей, одноразовая, так как дистанция применения и скорость перезарядки позволят ее применить второй раз только против отряда черепах. Тем не менее, эта атака игнорирует защиту от стрел. Наиболее эффективна против демонических созданий.

High Priestess (Высшая Жрица)

Урон: 10 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 100 ● Прокорм: 3 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 50 gold

Магический юнит язычников. Производится в Священной Роще. В отличие от Империи, у которой возможности магии есть у очень многих юнитов, возможности язычников в магии очень ограничены. Но количество у них заменено качеством. Высшая Жрица умеет: строить и чинить Капище (главное — основать, а там крестьяне достроят); Проклинать (Curse), снижая при этом боевые характеристики вражеских боевых единиц; Сжигать неверующих (Burn Unbeliever), аналогично Burn Heretic у имперцев; Превращать в Блуждающую Орду (Polymorph to Gibbering Horde), создавая из одного юнита противника нескольких хиленьких монстриков; Создавать Темный Портал (Create Dark Portal). О последнем стоит упомянуть особо. В этом обряде используется созданный при помощи Суккуба Одержимый крестьянин. Для этого он выбирается и на нем создается Темный портал. После этого Одержимый крестьянин направляется в тылы противника, где выбирается место его уничтожения. Там и основывается точка выхода из портала. Через портал может быть переброшено очень немного войск, но если он находится в стратегически важной точке...

Monk (Монах)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Броня: 5 ● HP: 80 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: 20 food

Производится в Монастыре. После этого становится совершенно неуправляемым, блуждая по местности и излечивая попадающиеся на пути союзные юниты. То есть это в идеале, чаще они находятся в состоянии глубокой прострации и не обращают внимания на происходящие вокруг события. После изучения апгрейда Surgery увеличивает свои хилые медицинские способности. Приказам не подчиняется.

Priest (Жрец)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 80 ● Прокорм: 4 ● Стоимость 1 юнита: 150 food, 150 wood

Имперский магический юнит. Строится в Церкви. По свойствам — младший брат Епископа. То есть умеет то же самое, но слабее. Для отличия от Епископа умеет Благословлять (Bless), что на 50% увеличивает боевые возможности благословленных юнитов.

Succubi (Суккуб)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 100 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 50 gold

Второй магический юнит язычников. Производится в Капище. Использует три специфических способности. Гнев Берсерка (Berserker Rage) вызывает увеличение атакующих

и снижение защитных характеристик у заколдованного юнита. Вместе с тем он начинает нападать на любого близко расположенного юнита, без внимания к отношению к нему (то есть может атаковать и своего). Очень здорово это действует на Чудовищ, уже крушащих толпу вражеской пехоты, или на одного из наступающих врагов. Можно одновременно заколдовать до 3 юнитов. Обаяние (Charm) используется для переманивания юнитов противника на постоянной основе в свой лагерь. Одержимость (Possess) служит для создания Одержимых крестьян. Именно эти товарищи распространяют в дальнейшем ересь и служат "сырьем" для Темного Портала. В Одержимого крестьянина можно превратить любой юнит. И, наконец, Суккубы могут маскироваться в Крестьян, подобно Шпионам, с целью последующей разведки. Вот только аналогичных действий не осуществляют.

Штурмовые юниты

Эти юниты предназначены для нанесения крупного урона противнику, расстрела его опорных точек с безопасного расстояния и штурма крепостей. У язычников эти юниты, кроме того, выполняют роль "каркаса армии". То есть, такие универсалы, как Бегемот, способны не только ломать стены, но и, за счет своего гигантского здоровья, сильно насолить боевым порядкам противника. А там и пехота подтянется...

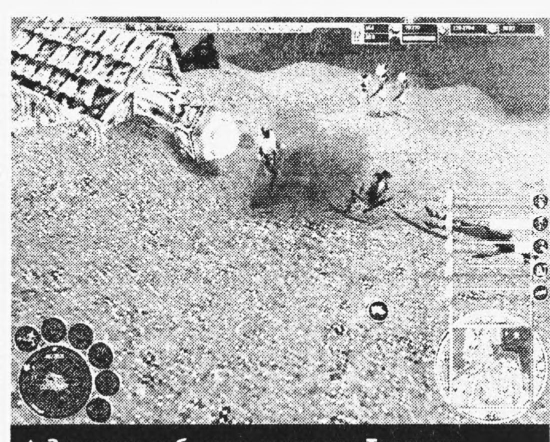
Как вполне очевидно, Империя в этом разряде проигрывает абсолютно, имея только стандартные боевые единицы. А вот у Ренессанса и язычников совершенно разный подход к отрядам этой категории. Если первые опираются в основном на мощные, дальнобойные и неповоротливые юниты, то вторые опираются на очень живучих "титанов" близкого или контактного боя. Но вне зависимости от метода решения проблемы воевать с ними, когда эти расы достигли такой стадии развития, становится весьма тяжело.

Все штурмовые юниты обладают броней против стрел (с которой, как известно, совершенно не считаются стрелки Ренессанса). Однако учтите, что, не протыкаясь стрелами (что вполне логично), все деревянные сооружения вполне успешно огненными стрелами поджигаются.

Battering Ram (Таран)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Дистанционный урон: нет ● Урон зданиям: 40 ● Дистанция поражения: нет ● Скорость дистанционной атаки: нет ● Броня: 5 ● HP: 300 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 300 wood

Универсальный юнит. Строится Сапером. Служит для разламывания стен. Штука почти бесполезная. Нужна только когда башни не горят (выносит стрелков вместе с башней). Но так можно применять ее только при отсутствии поддержки у противника в виде пехоты и кавалерии.



▲ Зверское избиение лучников Тараном.

Behemoth (Чудовище)

Урон: 200 ● Скорость атаки: 4 ● Дистанционный урон: нет ● Урон зданиям: 150 ● Дистанция поражения: нет ● Скорость дистанционной атаки: нет ● Броня: 25 ● HP: 1000 ● Прокорм: 5 ● Стоимость 1 юнита: 1000 food, 50 gold

Действительно, чудовище. Потребляя гигантские количества пищи, оно, тем не менее, целиком и полностью оправдывает свою стоимость. Гигантское количество здоровья и брони и совершенно жуткий урон дают ему возможность не только проламывать любые

стены с 3 ударов, но и разносить целые подразделения противника в одиночку. Производится этот монстр в Капище после постройки Злобного создания или призывается в Пентаграмме Вызова.

Bombard (Бомбарда)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 80 ● Урон зданиям: 75 ● Дистанция поражения: 140 ● Скорость дистанционной атаки: 10 ● Броня: 5 ● HP: 400 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 100 wood, 50 gold

Стрелковый юнит Ренессанса. Производится в Оружейной после осуществления в Университете апгрейда Bombards. Достаточно средненькая по своим качествам пушечка. Не заменяет по боевым качествам Требушет, но относительная дешевизна позволяет плодить их батареями.

Death Wyrm (Смертельный Червь)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 70 ● Урон зданиям: 60 ● Дистанция поражения: 90 ● Скорость дистанционной атаки: 3 ● Броня: 5 ● HP: 500 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 400 food, 50 gold

Злобный стрелковый юнит, демоническое порождение союза Ренессанса и язычников. Строится в Капище (при наличии Тайны) или призывается в Пентаграмме вызова. Эта штука использует аж целых три спецспособности — Ядовитый плевок (Spit Gallstone), применяемый против зданий; Ядовитая желчь (Squirt Poison Bile), применяемый против существ (тот, на кого попал этот яд, еще долго болеет и теряет HP); Замедляющая слизь (Squirt Slime), применяется против существ и замедляет их на весьма продолжительный промежуток времени. Главное оружие язычников против пехотных и кавалерийских юнитов. Высочайшая скорострельность в сочетании с возможностями отравления и замедления делает его одним из основных юнитов. Вот только не состязайтесь им с требушетами.

Fomorian (Фоморианский Демон)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 30 ● Урон зданиям: 50 ● Дистанция поражения: 60 ● Скорость дистанционной атаки: 3 ● Броня: 15 ● HP: 500 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 400 food

Штурмовой юнит язычников. Замечательно подходит для внедрения в фаланги атакующей пехоты, так как с некоторого расстояния может начать активно портить жизнь лучникам (особенно учитывая тот факт, что окружающим достается куда больше, чем тому, в кого попали). Скорострельность его просто безумно высока. Портит все дело только то, что на себе он везет лишь 4 снаряда, а потом их начинает уже куда медленнее восстанавливать. Поэтому к нему-то подтягивание Повозок снабжения просто обязательно (если, конечно, вы не собираетесь производить кратковременные наезды на противника). Строится в Капище после произведения апгрейда Summon the Fomorian в Храме Луны (в кампании достаточно постройки храма



▲ Кто кого? Епископ Фоморианского Демона или наоборот...

Mangonel (Мангонель)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 50 ● Урон зданиям: 40 ● Дистанция поражения: 90 ● Скорость дистанционной атаки: 10 ● Броня: 5 ● HP: 400 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 200 food, 200 wood

Универсальная катапульта. Строится Сапером. Вещь крайне дорогая для своих возможностей и нужна если только Империи (ввиду отсутствия у них лучших штурмовых юнитов). Бомбарда и Фоморианский Демон превосходят ее на порядок, а уж до постройки их штурмовать вражеские позиции точно не стоит.

Rocket Launcher (Ракетомет)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 180 ● Урон зданиям: 135 ● Дистанция поражения: 160 ● Скорость дистанционной атаки: 30 ● Броня: 5 ● HP: 400 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: 200 food, 500 gold

Окончательный юнит Ренессанса. Польза от него очень сомнительна. Да, попадание из него в шеренгу атакующей пехоты наносит такой урон, что стрелкам остается только добить несчастных (тех, кто не умер сразу). Но невероятно большое время перезарядки, необходимость установки для стрельбы (с ходу эта машина не стреляет) и низкая меткость сводят на нет пользу от него. Да еще и стоит просто диких денег. Стоит отметить только очень широкую площадь поражения (то есть в пехотном отделении достанется не только близко стоящим, а всему подразделению). Строится Сапером после проведения апгрейда Rocketry в Университете (в кампании вы эту технологию просто находите).

Siege Tower (Штурмовая Башня)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: нет ● Урон зданиям: нет ● Дистанция поражения: нет ● Скорость дистанционной атаки: нет ● Броня: 5 ● HP: 600 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 300 wood, 25 gold

Универсальный юнит. Обычная осадная башня для переползания вашими войсками стен с последующим штурмом того, что за этими стенами находится. А зачем тратить деньги на эту дребедень, если учесть, что стены банально горят?

Trebuchet (Требушет)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Дистанционный урон: 75 ● Урон зданиям: 65 ● Дистанция поражения: 160 ● Скорость дистанционной атаки: 12 ● Броня: 5 ● HP: 400 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 200 food, 500 wood

Greek Fire Trebuchet (Требушет с греческим огнем)

Дистанционный урон: 25 ● Урон зданиям: Огонь

Explosive Trebuchet (Требушет со взрывом)

Дистанционный урон: 35 ● Урон зданиям: 15

Это все — один юнит. Просто после проведенных в Университете апгрейдов он автоматически получает новые замечательные способности. Одна из самых высоких дальностей стрельбы в игре сочетаются в этой машине с вполне при-



▲ Требушеты и Драгуны активно обрабатывают противника.

личной скоростью стрельбы и неплохим уроном. Движется вот только медленно... Способности греческого огня и взрыва получаются после изучения соответственно апгрейдов Greek Fire и Explosives. Но само изучение еще ничего не дает. Способности начинают срабатывать только при их применении. Греческий огонь нужен для поджога вражеских строений (о роли огня в игре я еще поведаю), а взрывы на самом деле причиняют окружающим до 60 единиц ущерба (при большой площади поражения). Производится Сапером после произведения одноименного апгрейда в Обсерватории. Однако опознание взрывов Нужно проапгрейдить машины в Тайне, а для узнавания секрета греческого огня — в Библиотеке.

Экономические юниты

Что такое "экономические юниты"? Это то, благодаря чему появляются на свет все прочие. Потому как без финансов ваша армия абсолютно небоеспособна. Никакими особыми боевыми свойствами эти герои не обладают, но ценность их от этого не уменьшается. Эти юниты универсальны для всех рас.

Cart (Телега)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Броня: 5 ● HP: 400 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: 50 food, 250 wood

Телега. Нужна для перевозки ресурсов от мест производства к местам их складирования для последующего потребления. Воевать не умеет (хотя чем?), но имеет защиту от стрел. Производится в Особняке.

Merchant (Торговец)

Урон: 8 ● Скорость атаки: 1,5 ● Броня: 5 ● HP: 80 ● Прокорм: 2 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 20 gold

Торговец необходим для добычи золота в закрома государства. Хорошо, если вокруг ваших владений непроходимые чащи и есть что продавать. А если нет? Тогда и приходит на помощь торговец, который, видимо в ходе биржевых махинаций добывает вам средства на дальнейший рост и развитие. А то, что он умеет немножко воевать, — не берите в голову. Скорее всего одиночный торговец умрет прежде, чем сумеет причинить серьезный вред противнику. Производится на Складе.

Peasant (Крестьянин)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Броня: 5 ● HP: 80 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: 50 food

Самый нужный юнит игры. Нет его — не будет и других. Может копать, может и не копать. В смысле — рубить, сеять и жать, добывать золото и камень. Может становиться Ополченцем, чтобы с честью полечь за игрока. А может вернуться обратно в мирные жители. Словом — редкий универсал. Производится в Особняке или Деревне.

Специальные юниты

Это окончательные имперские и языческие боевые единицы, слишком сильные для того, чтобы существовать более чем в одном экземпляре. Обладают броней от стрел. Эти ребята слишком велики, чтобы путешествовать в десантных кораблях. Поэтому они запросто пересекают море по дну. Обычным способом не управляются, но можно выбирать юнит(ы) противника, которые он будет атаковать с большей вероятностью.

Abaddon (Абаддон)

Урон: 150 ● Скорость атаки: 2 ● Урон зданиям: 180 ● Броня: 50 ● HP: 2000 ● Стоимость призыва: 400 gold

Окончательный юнит язычников. Строится в Злобном создании. Для ускорения строительства можно жертвовать крестьян. Может вызвать землетрясение, наносящее повреждения всем близко расположившимся.


▲ Абаддон высматривает, что бы еще сломать. И ведь сломает!

Archangel, Sword of God (Архангел)

Урон: 150 ● Скорость атаки: 2 ● Урон зданиям: 250 ● Броня: 50 ● HP: 1500 ● Стоимость призыва: 400 gold

Окончательный юнит Империи. Требует для своего строительства производства апгрейда Crusade в Кафедральном Соборе и построенной Статуи Архангела. Вызывается долго, но вызов можно ускорить, используя накопленное благочестие. Благословляет расположенные рядом войска союзников. Может воткнуть меч в землю, вызвав таким образом катаклизм с поражением всех неосмотрительно расположившихся около него.

Дополнительные юниты

Это набор из самостоятельных юнитов, которых нельзя отнести к той или иной категории. Объединить их тоже нельзя, кроме как словом "дополнительные", поэтому читайте о каждом из них ниже.

Sapper (Сапер)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 100 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 150 food, 25 gold

Строитель штурмовых орудий (как стандартных, так и специфических для Ренессанса), Тренировочных Макетов и Частокола. Весьма и весьма нужный товарищ. Производится в Оружейной.

Scout (Разведчик)

Урон: 24 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 140 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 60 food

Быстрый пехотинец с большим радиусом обзора. Очень полезен в том случае, когда лучники могут достать врага, но не могут увидеть. Можно также посадить его в любую башню, резко повысив тем самым радиус ее обзора. Призывается в Торговом Посту.

Spy (Шпион)

Урон: 15 ● Скорость атаки: 2 ● Броня: 5 ● HP: 120 ● Прокорм: — ● Стоимость 1 юнита: —

Недоступен в кампании. Может многое, но реально применим только на ранних стадиях игры, когда еще не так много желающих обнаружить его (а в эту группу входят почти все магические юниты, другие шпионы и Сторожки). Маскируется под Крестьянина противника, но носит при этом черные ботинки. Шпион может поджигать здания, оставлять открытой решетку Сторожки (оригинально — открытая Сторожка среди сгоревших стен) и узнавать в Казармах и Конюшнях число и типы вражеской пехоты и кавалерии. Нанимается в Таверне.

Supply Wagon (Повозка Снабжения)

Урон: нет ● Скорость атаки: нет ● Броня: 5 ● HP: 100 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 150 wood

Очень важный и нужный юнит. Снабжает и лечит юниты. Снабжение из повозки требуется стрелковым юнитам и происходит в автоматическом режиме. Достаточно только иметь одну или несколько повозок рядом со стрелковыми формированиями. Для лечения повозку надо конкретно "натравить" на нужное подразделение. При этом группа из вашей тяжелой пехоты может без потерь доковылять до группы лучников, подлечиваемая сзади Повозкой Снабжения. Приобретается на Складе.

Артос

А кто вам сказал, что все так просто? Артос у каждой расы имеет свои способности. У Ренессанса он чинит здания; у Империи — благославляет войска на ратный труд, изгоняет демонов и стреляет святым огнем, подобно Инквизитору; у язычников он проклинает, делает берсерками и вызывает Блуждающую Орду. Кроме того, с приобретением последнего уровня развития Артос получает возможность лечить соратников. Но в целом роль его одна — король на поле. Убьют — и игра закончится. Имеет три уровня развития. Первые два универсальны для всех вероисповеданий, последний уровень дает дополнительную способность и отдельное название для каждой расы.


▲ Артос Имперский. А корону какую нацепил!

Young Artos

Урон: 40 ● Скорость атаки: 1 ● Броня: 20 ● HP: 300

Baron Artos

Урон: 45 ● Скорость атаки: 1 ● Броня: 22 ● HP: 350

Grand Duke Artos, King Artos, Artos The Warlord

Урон: 55 ● Скорость атаки: 1 ● Броня: 24 ● HP: 400

Корабли

Кораблей не очень много, но по насыщенности морские бои часто не уступают наземным. Все корабли строятся в доках.

Cog (Ког)

HP: 700 ● Прокорм: 1 ● Стоимость 1 юнита: 25 food, 150 wood, 10 gold

Обычный транспортник. Перевозит любые юниты и грузы. А вдруг у вас на острове деревня?

Corsair (Корсар)

HP: 800 ● Прокорм: 3 ● Стоимость 1 юнита: 100 food, 300 wood

Боевой корабль, на котором сидит группа лучников, стреляющих огненными стрелами.

Carrack (Каррака)

HP: 1500 ● Прокорм: 3 ● Стоимость 1 юнита: 50 food, 600 wood, 10 gold

Передвижная катапульта. Нужна только для штурма крепостей с моря. В морском бою абсолютно бесполезна.

Galleass (Галеон)

HP: 1200 ● Прокорм: 4 ● Стоимость 1 юнита: 800 food, 50 wood

Юнит Ренессанса. Для начала строительства требует произведения апгрейда Bombard в Университете. Может пригодиться и в морском бою, но все же по назначению ближе к Карраке.

Это сладкое слово "Апгрейд"

С апгрейдами здесь все просто, как бы запутанно не выглядело на первый взгляд. Это большая группа апгрейдов, направленных на усиление и ускорение юнитов, расположенная в Кузнице. Плюс куча апгрейдов по практически всем зданиям у Империи и некоторое количество апгрейдов, направленных на улучшение хозяйствования — у Ренессанса. Внимательно вчитывайтесь в надписи, и вам не придется страдать над тем, что вы неудачно потратили деньги. Посоветовать же можно одно: если вы собираетесь производить в громадных количествах тяжелую пехоту — незачем производить апгрейды кавалерии. Ну и так далее.

Самые важные апгрейды:

Festival of Beltane, Festival of Samhain, Blessings of the Goddess — производятся язычниками в Священной Роще. Повышать производительность труда Крестьян всегда желательно.

Bombards — если вам нужны Бомбарды, то в Университете Ренессанса надо исследовать эту технологию. Но только после Требушета.

Chivalry — имперский апгрейд, производимый в Монастыре. Только после него у вас появятся приличные пехота и кавалерия.

Crop Rotation — универсальный апгрейд, производимый в Ратуше. Значительно улучшает дела в сельском хозяйстве.

Crossbow — имперский апгрейд из Кафедрального Собора. Изучать обязательно! После этого стрелять из башен сможет любой ваш юнит (даже Крестьянин), да и стрелять они будут побольнее.

Crusade — имперский апгрейд из Кафедрального Собора. "Всего лишь" дает возможность строить самые мощны юниты Империи.

DeathWyrm — апгрейд из Тайны (Ренессанс/язычники). Смертельные черви — это здорово!

Flaming Arrow — универсальный апгрейд из Казарм. Надо! Поджечь все!

Gunpowder — апгрейд из Библиотеки (Ренессанс/Империя). Вам нужны Драгуны? Да и Стрелки вам не помешают.

Shield of God — имперский апгрейд из Кафедрального Собора. Дает возможность строительства Святой Крепости. Жуткая вещь, надо сказать. При достаточном количестве бойцов внутри к себе не подпускает никого.

Summon the Fomorians — апгрейд язычников из Храма Луны. Апгрейд, который надо осуществлять в первую очередь (особенно учитывая малое число апгрейдов у язычников).

Telescopic Vision — апгрейд Ренессанса из Обсерватории. Очень нужен при союзе Ренессанса и Империи.

Trebuchet — апгрейд Ренессанса из Обсерватории. А чем еще уничтожать строения Ренессансу?

Undead Legion — апгрейд из Тайны (Ренессанс/язычники). Самая мощная пехота в игре. Вопросы есть?

Witch Hunt — апгрейд из Библиотеки (Ренессанс/Империя). Пара неплохих божественных деяний.

Деянья Богов

Это глобальные заклинания, характерные для Империи и ее комбинации с Ренессансом. Для них необходим Кафедральный Собор и наличие некоторого количества благочестия, которое происходит от молитв имперских священнослужителей.

Общие деяния Богов

Видимость (Vision). Для ее активации надо щелкнуть правой клавишей мыши на юните или строении противника. Ненадолго вам будут показаны все строения и юниты противника.

Чума (Plague). Вражеский юнит инфицируется чумой и ходит, инфицируя остальных (это могут быть и ваши юниты). Над головой у него зеленоватое облачко. Больные юниты болеют и умирают (но иногда и выздоравливают).

Землетрясение (Earthquake). Повреждаются здания в пределах области поражения.

Деяния Богов для Империи

Молния (Ligthning). Наносится повреждение группе юнитов на некоторой территории.

Метеорит (Wormwood). Большой метеорит наносит огромные повреждения конкретному зданию, но сильно страдают и близлежащие здания.

Деяния Богов Для Ренессанс-Империя

Гнев Бога (Wrath of God). Небесный огонь, поражающий как здания (более эффективно), так и юниты.

Заморозки (Fimbulwinter). Замораживает вражескую деревню и расположившихся вокруг нее работников, на некоторое время лишая дохода от нее.

Настоящая война

Главный совет — то, что замечательно применимо в кампании, часто совершенно неприменимо в мультиплеере. Так, маги Империи и язычников, столь замечательно работающие в Кампании, очень плохо показывают себя в мультиплеере. А все дело в том, что каждому магу нужно указать свою цель, и если в условиях маломасштабных стычек это замечательно срабатывает, то в условиях масштабной войны "стенка на стенку" времени указывать цель для каждого мага просто не будет времени. Хотя, впрочем, ваши личные тактические изыскания могут привести вас к другим вариантам их применения. Пробуйте и ищите сами — только так достигают подлинного искусства.

А теперь — о хитрых частностях.

Формации. Штука хорошая и безусловно нужная. Особенно — клин для конников, шеренга для пехоты и стрелков и колонна для похода. Но... Эти формации замечательно обсчитываются компьютером и, если они вдруг где-то как-то не вмещаются, то разброд и шатания обеспечены. А это значит, что ваша группа может под огнем противника ходить кругами, пытаясь уложить себя в строго определенные рамки. Что делать? Распустить строй и через секунду снова организовать солдат. За это время каждый из них получит четкое направление движения и, собравшись вновь, они уже не будут шататься как попа-

ло. Второй совет на эту тему: не ставить в одно подразделение больше десятка солдат. Да, их будет немного, но мобильность подразделения резко возрастет, и проблем будет уже на порядок меньше. В качестве исключения можно использовать Стрелков большими группами, но они должны быть надежно прикрыты и это должно происходить на ровной местности.

Огонь. Я неоднократно отмечал в тексте, что штурмовые юниты, разрушающие или преодолевающие стены, не нужны совершенно. Правильно, не нужны. Потому что при наличии огненных стрел/греческого огня вы получаете возможность выжигать целые поселения противника, не неся при этом потерь. Потом ваши победоносные войска будут проходить по пожарищам и добивать сиротливо стоящие группы противника. Горит почти все, исключением являются только башни в стенах. Причем необязательно поджигать каждое строение — достаточно надежно поджечь одно — и огонь пойдет перекидываться с дома на дом. Есть, правда, отдельные глюки в игре, когда ранее горевшие здания гореть не пожелают. Тогда (увы!) придется их крушить осадными штурмовыми юнитами.



▲ Нормальная битва. На левом фланге союзники уже воюют (бесформенная куча), а на нас наступает кавалерийский отряд. Скоро он познакомится с лучниками.

Кстати, о штурмовых юнитах. Сокрушать здания могут только они. Забудьте о тех играх, где стая пехоты резво рубила саблями дома. Здесь этого нет. И если здание гореть не пожелало — тащите хотя бы Мангонель.

Фермы. С ними связан интересный глюк. Выражается он в том, что штурмовые юниты (типа Требушетов и Бомбард) в качестве цели автоматически выбирают именно поле (если оно есть поблизости). Наводить каждый на новую цель — вполне определенная проблема. Поэтому иногда бывает достаточно поставить барьер из Ферм на вероятном пути прихода противника, и это сильно осложнит ему жизнь. Зато Фермы прекрасно выгорают, если атаковать их лучниками с горящими стрелами.

Снабжение боеприпасами. Очень важный момент при опоре на стрелковых юнитов. Есть такая штука, называемая Повозкой Снабжения, которая всегда должна быть рядом с вашими стрелковыми подразделениями. Иначе в неподходящий момент они могут отказаться стрелять. Из-за отсутствия боеприпасов. Еще один интересный момент, связанный с этим юнитом, — возможность лечения. Разве ж это не здорово, когда ваш отряд идет в атаку, обстреливаемый противником, а потерь у него нет, потому как сзади едет неприметная тележка и лечит всех на ходу.

Rush. Очень интересная особенность игры связана с Блуждающей Ордой. Эти товарищи обладают способностью к саморазмножению. Для этого достаточно их послать поедать лес или камень. Правда, после этого громадное количество крестьян придется перевести на сельхозработы, потому как потребительские потребности у Орды немелкие. Но зато сразу могут быть выполнены две цели: попортится жизнь противнику (если он не догадался построить на всякий случай пару десятков лучников) и проредятся ресурсы вблизи от базы противника. Если первый "наезд" Ордой не прошел, то лучше больше не пробовать — разорительное занятие, если противнику есть, что противопоставить. Хотя можно попробовать скомбинировать с атакой другим подразделением.

Безразличие вражеских юнитов. AI очень флегматично относится к тому, что его медленно долбят издалека. Особенно если это делает не гигантский отряд, а несколько бойцов. Так, один корабль может запросто потопить три и более вражеских, не получив даже одного выстрела в ответ. Пользуйтесь этим.

Ландшафт. Здесь ландшафт не просто наличествует. Он выполняет огромную роль в тактике и стратегии игры. Так, стрелки из огнестрельного оружия терпеть не могут пересеченную местность, поскольку должны четко видеть цель. А вот лучники могут стрелять чуть ли не вслепую. Преимущество стоящих на горе в том, что если правильно выбрать гору, то пока вражеский отряд доберется до вершины, половины от него уже не останется, а оставшиеся рискуют напороться на отряд встречающих пехотинцев (смотрите скриншоты). Отряд конницы, вывалившись из оврага, может просто не дать пострелять лучникам. Ну и так далее. Всех возможных вариантов применения этой части игры перечислить просто невозможно.



▲ Штурм вражеской конницей "батареи Раевского".

Опыт. В первый раз вижу, чтобы раскачавшиеся бойцы становились на порядок круче новобранцев. И это факт. Достаточно иметь юниты с большим количеством HP, чтобы они, прокачанные до упора, прорвавшись к противнику, устраивали жуткую резню. Поэтому не недооценивайте значение Тренировочных Макетов и тренируйте свои войска, пока есть возможность. А потом противник с изумлением обнаружит, что ваши войска намного сильнее, чем у него.

Есть такая игра: **"камень-ножницы-бумага".** Так вот и тут — кавалерия рвет стрелков, стрелки нагло расстреливают пехоту, а пехота поднимает на пики зарвавшихся кавалеристов. Не уходите в один тип войск и оперативно реагируйте на войска, обнаруженные у неприятеля.

Не забудьте о возможности **строить еще один Особняк** при достижении первым третьего уровня (Замок). Так можно значительно увеличить контролируемую территорию и ускорить получение ресурсов.

Чуть подробнее про нации

Что я имею под этим в виду? Не так часто бывают игры, в которых есть пять не похожих (а здесь можно сказать именно так) друг на друга рас. И поэтому я хочу закончить небольшим анализом каждой.

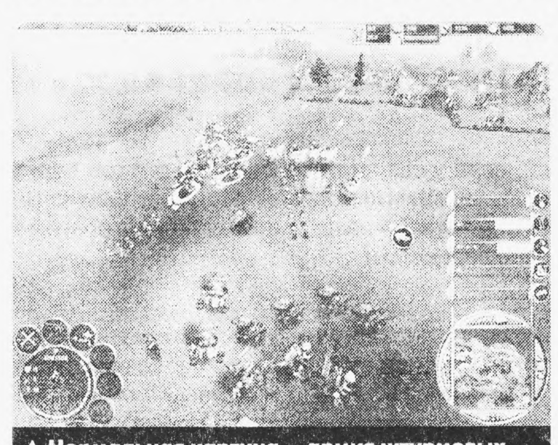
Империя. Нация, мощная прежде всего своей кавалерией и магией. Причем магия продолжает действовать и в мультиплеере. Никто не мешает вам отправить всех Епископов и Инквизиторов молиться в монастыри, используя потом накопленное благочестие для точечных ударов по противнику. Их дороговизна, выраженная не только в виде высокой стоимости, но и в виде огромной прожорливости, вполне окупает себя, когда быстро "засвечивается" территория с последующим нанесением мощного точечного удара по ничего не подозревающему противнику. При войне против язычников их присутствие на передовой становится необходимым — урон, наносимый демонам, просто колоссален. А именно демоны составляют костяк войска язычников. Хорошие возможности в области лечения (вспомним хотя бы Святого Воина) дают возможность имперцам нести не очень

большие потери. А группа Имперских Лучников с огненными стрелами вполне удовлетворит ваши разрушительные способности. А против Ренессанса у Империи есть кавалерия — стройте ее побольше и она растопчет всех стрелков.

Язычники. Очень много сильнейших юнитов. Такие монстры, как Фоморианский Демон или Чудовище способны испортить жизнь даже в одиночку. Жаль, что помногу их строить не получится из-за дороговизны. Кавалерия Язычников несколько уступает кавалерии Империи, но вот пехота (как легкая, так и тяжелая) превосходит имперские аналоги на порядок. С магией все не так удачно, но на мелкие пакости Суккубы и Высшие Жрицы вполне способны. Например, на высадку отряда пехоты в самом центре вражеских владений через Темный Портал с последующим избиением неприятельских Крестьян.

Ренессанс. Воевать им интересно, но крайне тяжело. Медлительность войск, отсутствие мощных и хорошо защищенных юнитов и полное отсутствие тяжелой кавалерии ставят жирный знак вопроса над перспективами Ренессанса. Также крайне неудобно использование Стрелков на пересеченной местности. Так что этими ребятами я играть бы не рекомендовал. Дополнительные апгрейды ваших солдат не очень стоят того. При наличии у противника больших количеств кавалерии Ренессансу ничего не светит.

Ренессанс-Язычники. Если к Ренессансу добавить немножко юнитов чуть поприличней, а отнять.. Да почти ничего не отнять. Ожившие Легионы — очень неплохая пехота. Ну и не забывайте про связку — Фоморианский Демон + Смертельный Червь. Первые в хорошем темпе разламывают здания (не вздумайте применять их против живой силы — толку мало), вторые — крушат пехоту. С таким набором войск это сочетание становится пожалуй сильнейшей нацией во всей игре.


▲ Нормальная картина — армия штурмовых демонов ловко расстреливает вяло сопротивляющегося противника.

Ренессанс-Империя. А вот это уже очень хорошо. Ренессанс в придачу к кавалерии получает имперскую магию, причем своего опять-таки почти не теряет. Кроме того в ваше распоряжение поступят Драгуны, которые являются лучшей легкой кавалерией (при этом они еще и броню против стрел игнорируют). Хороший выбор. Стрелки при поддержке кавалерии и магии могут натворить очень немало дел. Только не лезьте полученной вами кавалерией на отряды пехоты. Порубят. Расстреливайте ее издалека, у вас все для этого есть.

На этой мажорной ноте я и закончу свой разбор игры. Дело за вами, великие стратеги!

Автор материала: **Darkmaster** (Dark_Master@rambler.ru)

Гномы (The Wiggles/The Diggles)

"Они могут копать. А могут и не копать..." Эхх, я даже не знаю, с какой игрой сравнить геймплей "Гномов". Словосочетания вроде "смесь Dungeon Keeper и Creatures" или "RTS с элементами RPG", конечно, имеют право на жизнь, но сказать, что они исчерпывающе описывают игровой процесс новой игры, значит покривить душой. Но как бы то ни было, игра удалась и доставит много приятных эмоций практически любому геймеру. И посмеетесь вы тоже как следует — игра просто наполнена юмором.

Жанр:	Стратегия с элементами RPG (или – GodSim)
Издатель:	Innonics
Разработчик:	SEK
Издатель в России:	Snowball/1C
Локализация:	Snowball Interactive
Похожесть:	Dungeon Keeper, Creatures, Goblins
Требуется:	P-II 350, 128 Мб
Рекомендуется:	P-III 800, 384 Мб
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Рейтинг "Мании": ●●●●●●●●○○ 8.0

Руководство

Прежде чем переходить к делу, позволю себе высказать небольшое наблюдение: "Гномы" очень любят память (оперативную), если у вас система со 128 Мб, игра будет проходить под постоянный шум винчестера. Наилучшим выходом из этой ситуации является, как ни прискорбно, увеличение объема памяти в 3-4 раза, после этого игра почти не обращается к винту и скорость ее значительно возрастает.

Гномы

Развитие гномов — это, пожалуй, самое главное, чем вам предстоит заниматься в игре. Общее число доступных вам в данный момент гномов вряд ли когда-нибудь превысит 20, поэтому внимательно присматривайте за каждым подземным жителем. Потеря одного гнома — это уже причина для загрузки последней сохраненки. Ваши подопечные глубоко индивидуальны и неповторимы, причем отличия заключаются не столько в уникальном имени, сколько в том, что каждый гном развивается по своему собственному пути. Направление развития зависит только от вас: хотите получить непобедимого бойца — отправляйте гнома в бой при любой возможности, желаете вырастить опытного шахтера — пускай гном проводит все рабочее время за рытьем туннелей и пещер, и так далее. Не забывайте только о лимите развития, гномы первого поколения ограничены 100 очками опыта, которые распределяются по всем умениям, у гномов второго поколения этот лимит повышен до 120 очков, третьего — до 140, далее по возрастающей до 200. При этом не стоит забывать, что гномы наследуют опыт родителей. Срок жизни гнома — 23-24 года, правда, существует снадобье под названием "элимол", которое может превратить гнома в ребенка, при этом весь накопленный им опыт сохраняется.

Первое, что следует сделать после начала игры — установить распорядок дня для каждого гнома. Выделите гнома, и увидите в правом нижнем углу часы; та их часть, что окрашена серым, показывает рабочее время гнома, незакрашенная часть — свободное время. По умолчанию гномы работают ровно половину суток, в экстренных случаях можно увеличить продолжительность рабочего времени, но увлекаться этим не стоит, так как из уставших гномов работники никакие. Следите за тем, чтобы совпадал режим дня у партнеров, только в этом случае они смогут порадовать вас потомством. И следуйте то-

му же принципу — устанавливайте родившимся гномикам разного пола одинаковый режим работы, и они, скорее всего, образуют пару, а там уже и дети пойдут. Рядом с часами есть значок "шестеренки", когда он активен, гном будет автоматически выполнять все поставленные задания, если значок не активен (перечеркнут красным крестом), то гном будет реагировать только на прямые указания. Второй вариант особенно полезен, если вы хотите исследовать карту, а подопечный постоянно норовит куда-нибудь убежать. Кроме того, масса полезных сведений по интерфейсу содержится в руководстве пользователя, находящемся на компакте с "Гномами". Советую каждому ознакомиться с ним, а мы продолжаем.

Чтобы получить полную информацию о своих подопечных, нажмите **F3**, и на закладке **"Стандарт"** вы увидите основные характеристики ваших гномов: ***Здоровье***, ***Сытость***, ***Внимание*** и ***Настроение***. Первые две являются приоритетными: если ***Здоровье*** упадет до нуля, гном умрет, что, разумеется, никак нас не устраивает, если до нуля понизится ***Сытость***, то начнет постепенно уменьшаться ***Здоровье***, и... опять летальный исход. ***Здоровье*** медленно восстанавливается само по себе, кроме того, есть такие снадобья, как элиздор (эликсир здоровья) и большой элиздор (производятся в Пивоварне), которые мгновенно восстанавливают часть (элиздор) либо все жизненные силы гнома (большой элиздор). Чтобы гном не умер с голоду, нужно позаботиться о достаточном питании. Проще всего поставить бесконечное производство жаррибов и жаркого (в начале игры) на костре, а затем — более питательной еды на кухне, и гномы сами будут поддерживать ***Сытость*** на должном уровне. Но не забывайте, что в инвентаре гнома должно быть хотя бы одно свободное место, иначе он не сможет поднять пищу. Если у гнома низкие показатели характеристик ***Внимание*** и ***Настроение***, то он будет выполнять только прямые приказы, начнет ходить, еле волоча ноги, и вообще работать спустя рукава. Если же ***Настроение*** понизится очень сильно, то гном начнет забастовку, хотя прямым приказам все равно будет подчиняться. Если не будете давать гномам отдыхать, то у них упадут показатели ***Внимания*** и ***Настроения***, и ваши подопечные умрут от переутомления. На начальной стадии игры избежать этого достаточно просто — не заставляйте гнома работать в свободное время, а потом поставьте Бар, в котором гномы смогут отдыхать и пить пиво. В дальнейшем же придется ставить множество разнообразных зданий, предназначенных для поднятия настроения, подробнее смотрите в разделе "Здания, предметы, технологии". На закладке **"Стандарт"** можно также посмотреть возраст гнома.



▲ **Прорва жаркого на переднем плане, но гномы мечтают о ванной.**

На закладке **"Производство"** можно увидеть хозяйственные умения гномов. Растут они при выполнении определенных работ, а именно:

"Еда" — возрастает при приготовлении пищи. **"Дерево"** — при рубке грибов, производстве "деревянных" предметов. **"Камень"** — при рытье туннелей и пещер, производстве каменных предметов. **"Железо"** — при обработке металла. **"Сборка"** — при поиске и транспортировке материалов для сборки зданий и при самом процессе сборки. **"Алхимия"** — при выполнении высокотехнологичных работ или использовании магии. **"Услу-**

ги" — при предоставлении услуг (например, когда гном работает барменом, дает представления в театре и т.д.).

На закладке **"Бой"** отражены боевые умения гномов, растут они, как нетрудно догадаться, при применении соответствующего оружия, использовании защитных приемов и т.д.

"Мечи" — сюда относится использование дубинок и одноручных мечей. **"Две Руки"** — двуручные мечи и топоры. **"Оборона"** — использование щитов. **"Стрельба"** — рогатка, лук и стрелы. **"Кунг-фу"** — схватки без применения оружия. Умение **"Кулаки"**, как мне показалось, возрастает в любом бою, независимо от того, какое оружие использовал гном. Если в инвентаре гнома какое-нибудь оружие подсвечено оранжевым, значит, он не может его использовать в данный момент. Подведите к оружию курсор и увидите пояснительную надпись (например, "Оборона -8" — это значит, что для использования данного предмета гному необходимо иметь 8 единиц в умении **"Оборона"**).

Все вышеперечисленные умения могут также быть увеличены при помощи книг, которые находятся в бочках и сундуках, разбросанных в подземных туннелях. Из названия книги не всегда понятно, какое именно умение она повышает, поэтому советую перед прочтением записываться.



▲ Гномы в белых халатах — клан Умников. А на заднем плане — заветное кольцо.

Не старайтесь сделать из своих гномов универсалов, в итоге получится, что они просто будут делать все одинаково плохо. Лучше попытайтесь вырастить специалистов в одной-двух областях, хотя для этого придется помучиться — например, следя, чтобы ваш боец не отправился в шахту. Дело в том, что цифры, определяющие умения гномов, не есть что-то определенное раз и навсегда. Если ваш гном, уже распределивший все доступные ему очки опыта по разным умениям и добившийся больших успехов в боевых искусствах, пойдет работать в шахту, то постепенно его бойцовские навыки начнут уменьшаться, а за счет них будет возрастать умение **"Камень"**. При этом общая сумма всех умений не изменится.

У гномов достаточно быстро растут умения **"Камень"**, **"Еда"** и **"Дерево"**, а вот с прочими умениями (особенно с **"Алхимией"**) могут быть проблемы.

На закладке **"Инвентарь"** можно сразу определить, что ваши подопечные таскают с собой, и затем освободить их от ненужных предметов или вооружить тех гномов, что еще не обзавелись дубинками и мечами.

Закладка **"Семья"** не несет в себе какой-либо практической пользы, разве что помогает при планировании будущих пар, зато дает возможность полюбоваться генеалогическим древом целого гномского клана и тем самым потешить свое самолюбие.

Здания, сооружения, предметы

Количество доступных в игре зданий, сооружений и предметов впечатляет, а вот насколько они нужны и полезны — будем разбираться. Для удобства пользования все они рассортированы по трем таблицам, причем простейшие сооружения вроде палатки, которые выполняют одну-единственную функцию, я отнес к предметам. Учтите, что не все предметы будут вам сразу доступны, некоторые придется сначала изобрести. Их пикто-

граммы будут закрыты вопросительным знаком, а подведя к ним курсор, можно узнать, какими умениями должен обладать гном, чтобы изобрести предмет. Если пиктограмма белого цвета, значит, хотя бы один из ваших гномов может совершить изобретение; если пиктограмма желтого цвета, значит, гном, обладающий нужными знаниями, в данный момент отдыхает; если же цвет пиктограммы — оранжевый, значит, ни один из ваших гномов пока не способен порадовать вас новым предметом.

Общие рекомендации по организации гномьего хозяйства

Итак, что же можно посоветовать начинающему гномоведу? Самое главное — это правильно распланировать свое поселение, причем, как показывает опыт, место старта не слишком хорошо подходит для развертывания лагеря. Вы ведь не забыли, что Фенрир ушел глубоко под землю, а значит, нам придется копать и копать вниз, чтобы поймать его. Лучше сначала поставить костер и несколько простейших строений, а потом, при первой возможности, свернуть все здания и уже глубоко под землей разворачивать масштабное строительство. Чтобы поставить здания, гномам придется выкопать пещеры. Можно пользоваться и теми пещерами, что созданы природой, но помещаются в них только небольшие сооружения вроде костра. Прежде чем раскапывать пещеру, нужно пробить горизонтальный туннель, не уступающий ей в длине, а ведь чем больше пещера, тем длиннее требуется туннель. Всего есть четыре вида пещер, отличающихся размерами. Поначалу вам будут доступны лишь "крошечные" и "маленькие" пещеры, но постепенно, по мере возрастания умения **"Камень"** у ваших гномов, они смогут строить гораздо более удобные и вместительные помещения. Чем больше пещера, тем больше зданий удастся в нее впихнуть. Впрочем, мне показалось, что "большая" пещера менее удобна, чем "средняя", она более высокая, но зато и более узкая, и пара широких зданий уже может не поместиться в нее. Располагать пещеры лучше поблизости друг от друга, иначе гномы будут жаловаться, что им далеко добираться до работы или до дома. Несмотря на то, что гномы отлично лазают по вертикальным туннелям, скорость их при этом оставляет желать лучшего, так что соединяйте все пещеры лестницами, а затем запускайте и лифты. Далее следует указать гномам границы вашей территории, используйте для этого столбы и помните, что ваши подопечные будут собирать минералы и руду только там, где они установлены. Кстати, гномы из конкурирующих кланов не будут соваться на территорию, ограниченную вашими столбами.

Следующий шаг — установка зданий. Старайтесь не ставить рядом здания, предназначенные для работы, и здания, служащие для развлечения и отдыха гномов. Идеальный вариант, когда удается создать два комплекса пещер, расположенных недалеко друг от друга. Чтобы сократить до минимума ненужные перемещения гномов, следует устанавливать рядом здания, производящие ресурс, и здания, его потребляющие. Например, было бы оптимально разместить рядом плавильню, производящую железо, и кузницу, в которой это железо активно используется. Всеразличные спальни, ванные, дорожки для боулинга и прочие сооружения, предназначенные для поднятия настроения ваших подопечных, устанавливайте только после того, как гномы начнут их требовать, не следует слишком уж баловать этих бездельников.

Если у ваших подопечных активна функция автоматического планирования, они будут самостоятельно справляться с задачами, которые вы им ставите. О самых значительных событиях вас будет информировать бегущая строка; если щелкнете по сообщению левой кнопкой мыши, вас перенесет в самую гущу событий, щелчок правой кнопкой убирает сообщение. Развивайтесь, вооружайтесь и закапывайтесь под землю, ведь именно там спрятался Фенрир.

Таблица №1. Здания для работы

Название	Место производства	Что производит
Кузница	Мастерская каменщика	Деревянный щит, Двуручный, Подводный колокол, Железная лестница, Мастерская оружейника, Паровой молот, Паровой двигатель
Мастерская оружейника	Кузница	Меч, Лук и стрела, Железный щит, Арсенал
Лесопилка	Костер	Рюкзачок, Лестница, Ферма, Пивоварня, Мастерская плотника, Деревянная дверь
Мастерская каменщика	Костер	Столб, Рогатка, Могила, Дубинка, Ловушка, Кузница, Плавильня
Плавильня	Мастерская каменщика	Железо
Мастерская плотника	Лесопилка	Сторожка, Колесо, Лифт, Скакун, Склад, Бар, Пилорама, Мастерская столяра
Мастерская столяра	Мастерская плотника	Примитивные кухня, ванна, гостиная, спальня. Современные кухня, ванна, гостиная, спальня. Роскошные кухня, ванна, гостиная, спальня.
Пивоварня	Лесопилка	Пиво, Малый элиздор, Элиздор
Пилорама	Мастерская плотника	Рюкзак, Водяное колесо, Спортзал, Театр, Токарный цех, Дом свиданий, Пила, Школа
Примитивная кухня	Мастерская столяра	Жарриб, Жаркое, Червесу, Костер
Токарный цех	Пилорама	Отбойный молоток, Дорожка для боулинга, Гимнастический зал, Ночной клуб, Доска-самолет, Лаборатория, Лазарет, Храм
Костер	Дается с начала игры, либо — примитивная кухня	Жарриб, Жаркое, Палатка, Костер
Паровой молот	Кузница	Водосток, Железная дверь, Мастерская огранщика, Доменная печь, Кристальная кузница, Паровой лифт
Арсенал	Мастерская оружейника	Ружье, Кристальный щит, Световой меч
Склад	Мастерская плотника	Позволяет хранить на выбор: еду, шляпки и ножки, ящики, минералы или руду
Современная кухня	Мастерская столяра	Жарриб, Жаркое, Червесу, Костер, Черволи, Грихль

Таблица №2. Здания для отдыха, развлечений и обучения

Название	Место производства. Материалы	Описание
Бар	Мастерская плотника	Бар, где можно попить пива после рабочего дня, поможет вам поддерживать настроение гномов на должном уровне.
Спортзал	Пилорама	В спортзале ваши подопечные смогут улучшить бойцовские качества, не подвергая риску свои драгоценные жизни.
Театр	Пилорама	Некоторые гномы обожают посмотреть представление после работы, а в других пропадает талант актера. Так почему бы не построить театр, ко всеобщему удовольствию.
Дом свиданий	Пилорама	В доме свиданий одинокие гномы смогут легко подобрать себе пару. А вы что подумали?

Школа	Пилорама	В школе пожилые и опытные гномы могут передать свой опыт молодым. Школа — очень полезное здание.
Палатка	Костер 2 ножки, 1 шляпка	Отдыхать в палатке гораздо приятнее, чем на земле. Но гномы удовлетворятся этим только на самой ранней стадии игры.
Примитивные, Современные и Роскошные ванна, гостиная, спальня	Мастерская столяра	Комплекс зданий, предназначенных для улучшения бытовых условий гномов. То есть практически для поднятия их настроения.

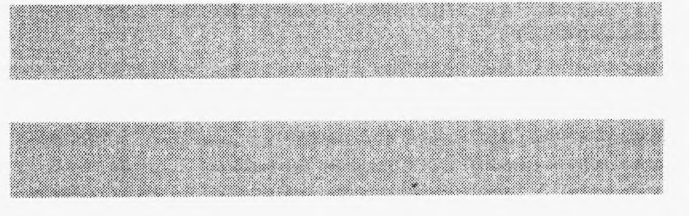
Таблица №3. Предметы

Название	Где производится	Описание
Жарриб	Костер или любая кухня	Основное питание гномов на ранней стадии игры.
Жаркое	Костер или любая кухня	Основное питание гномов на ранней стадии игры.
Червесу	Любая кухня	Более питательный продукт, чем жарриб или жаркое, после изобретения кухни старайтесь кормить гномов именно червесу.
Грихль	Любая кухня	Грибной хлеб, скорее деликатес, чем повседневная пища.
Черволи	Любая кухня	Червячные оладьи, очень питательный продукт.
Деревянный щит	Кузница	Простейший щит, ваши гномы могут использовать его, даже не обладая навыком **“Оборона”**.
Двуручный	Кузница	Двуручный меч, которым может воевать любой гном. При первой возможности вооружите своих бойцов чем-нибудь получше.
Подводный колокол	Кузница	Аналог акваланга: используя колокол, гномы могут дышать под водой.
Железная лестница	Кузница	Железные лестницы длиннее деревянных, но с лифтом им все равно не сравниться.
Паровой двигатель	Кузница	Паровой двигатель — гораздо лучший источник энергии, чем водяное или хомячковое колесо. Вырабатывает 2 тип энергии.
Рюкзачок	Лесопилка	Рюкзачок добавит вашему гному 4 дополнительных места в инвентаре, но двигаться гном будет медленнее.
Лестница	Лесопилка	Передвигаться по лестницам значительно быстрее, жаль, что они такие короткие.
Ферма	Лесопилка	Ферма позволяет выращивать грибы, хомячков или червяков на ваш выбор. Удобно, когда все это под рукой.
Деревянная дверь	Лесопилка	Деревянная дверь поможет защититься от непрошеных гостей, но вряд ли выдержит атаку тролля.
Столб	Мастерская каменщика	Столбы обозначают границы вашей территории и тем самым определяют, как далеко ваши гномы будут забираться в поисках полезных минералов.
Рогатка	Мастерская каменщика	Рогатка — первое дистанционное оружие, доступное гномам. Кстати, ловить хомячков, вооружившись ею, гораздо проще.
Могила	Мастерская каменщика	Гномы уходят в Вальгаллу, а на земле остается добрая память и аккуратная могилка.
Дубинка	Мастерская каменщика	Дубинка, конечно, не самое грозное оружие, зато ее очень просто сделать. Да и бьет она посильнее, чем кулаки.

Ловушка	Мастерская каменщика	Предусмотрительные гномы устанавливают ловушки для непрошеных гостей. Любому врагу, попавшему в ловушку, придется несладко.
Меч	Мастерская оружейника	Одноручный меч — хорошее оружие, но для его создания требуется уголь, а его обычно не так уж много.
Лук и стрела	Мастерская оружейника	Отличное дистанционное оружие, однако для его использования нужно не менее 4 единиц в умении **"Стрельба"**.
Железный щит	Мастерская оружейника	Железный щит обеспечивает лучшую защиту, чем деревянный, но для его использования требуется не менее 4 единиц в умении **"Оборона"**.
Железо	Плавильня	Один из самых полезных минералов в игре, расходный материал для многих зданий и изобретений.
Сторожка	Мастерская плотника	Специальное строение, в котором гномы установят круглосуточное дежурство и в случае атаки своевременно предупредят вас.
Колесо	Мастерская плотника	Простейший источник энергии 1 типа, самый малый радиус действия.
Лифт	Мастерская плотника	Полезнейшее приспособление, позволяющее значительно ускорить передвижение гномов по туннелям. Лифт позволяет покрывать значительные расстояния.
Скакун	Мастерская плотника	Ездовой хомячок — одно из величайших достижений гномской мысли. Передвигаться на них по горизонтальным туннелям — одно удовольствие. При первой же возможности обеспечьте ими всех своих гномов.
Пиво	Пивоварня	Пиво поднимает настроение гнома, зато его внимание уменьшается. Также пиво необходимо для работы бара.
Малый элиздор	Пивоварня	Малый элиздор (эликсир здоровья) восстанавливает жизненные силы гномов, раненных в бою.
Элиздор	Пивоварня	Элиздор действует значительно эффективнее малого элиздора, но для его производства требуется золотая руда.
Рюкзак	Пилорама	Рюкзак увеличит инвентарь вашего гнома вдвое, то есть на целых 6 мест. Но тяжело нагруженный гном передвигается значительно медленнее.
Водяное колесо	Пилорама	Более совершенный, чем хомячковое колесо, источник энергии 1 типа.
Отбойный молоток	Токарный цех	Жизнь не стоит на месте, вот уже отбойный молоток приходит на смену кирке. С ним скорость разработки туннелей значительно возрастает.
Доска-самолет	Токарный цех	Доска-самолет быстрее скакуна в несколько раз, просто необходимо раздать ее всем гномам после изобретения.

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

В ЖАНРЕ





- Dungeon Siege
- Freedom Force
- Might & Magic IX: Writ of Fate (Меч и Магия IX)

Автор материала: **Антон Голицин** (liebertosha@igromania.ru)

Dungeon Siege

— А Билл возьмет чуток побольше, правда, дружище?

Сэм заботливо похлопал пони по крупу. Ответом ему был довольно мрачный взгляд почти говорящего животного.

Э.Р.Р.Толкиен
"Властелин Колец. Братство Кольца".

Жанр:	Стратегическая RPG
Издатель:	Microsoft Games
Разработчик:	Gas Powered Games
Похожесть:	Diablo 2
Необходимо:	PII-350, 128 Mb, 3D-видео
Рекомендуется:	PIII-750, 256 Mb
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два
Рейтинг "Мании":	●●●●●●●●◐○ 8.5

Вначале был ***Total Annihilation***. Стратегия, ставшая первым в мире клоном ***C&C***, перенесшим стратегические баталии, пусть и в изометрии, но в 3D. После шумного успеха своего проекта *Крис Тейлор* стал думать: что же еще столь же шумного натворить? Посмотрел вокруг и вдруг увидел, что бешеное количество народу режется на сервере *Battle.net* в ***"Диабло"***. А что? Это идея! Можно ли скрестить стратегию и hack-and-slash RPG? Да еще и попытаться сделать пресловутую "Дьяблу" на порядок лучше? Такая задача любого мастера заставит почесать в затылке и, засучив рукава, взяться за дело. Так поступил и Крис Тейлор. Создал компанию *Gas Powered Games* и три года назад принялся ваять ***Dungeon Siege.***

Проект сразу стал одним из самых обсуждаемых в Сети: создавались сайты, на форумах витал один и тот же вопрос — когда? А выход нового шедевра все откладывался и откладывался. В сентябре прошлого года Тейлор заявил: *"Dungeon Siege — готов, но мы его не выпустим до тех пор, пока не отладим баланс!"*. Он мог себе позволить так заявить — к тому времени Gas Powered Games уже уютно обосновалась под крылом Microsoft. Но вот наконец этот момент настал — 5 апреля игра появилась в продаже.

Получилось ли у Gas Powered Games превзойти корифеев из Blizzard? Об этом читайте в вердикте июньской "Мании". А моя задача состоит в том, чтобы помочь вам освоиться в мире *Эб* и освободить его от захватчиков.

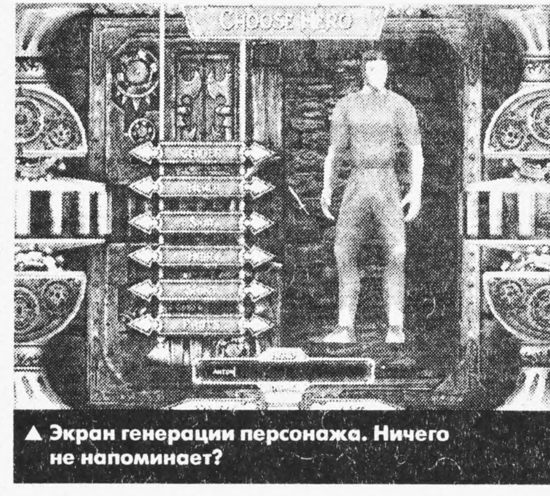
Персонаж, интерфейс и прочая шелуха...

Сейчас вы прочтете фразу, которая повергнет в шок всех адептов "Дьябло" и прочих ролевок: в Dungeon Siege нет никаких очков опыта! Совсем. Как данность.

А как же тогда прокачивать персонажа? А очень даже просто ("просто" — вот главное слово в Dungeon Siege). Но для начала давайте об умениях персонажа. Их насчитывается много: аж четыре!

Melee Weapons отвечает за все колюще-режущее оружие, *Ranged Weapons* — за стрельбу из лука, *Combat Magic* — за боевую магию (файерболы и иже с ними) и, наконец, *Nature Magic* — за магию природную (ну там молнии, громы всякие и заодно лечение и т.п.). Так вот, если вы предпочитаете колошматить врагов мечами, дубинами, ножами и прочими скальпелями, то у вас растет значение *Melee*; соответственно, если вам милее

вид огненного шара, вырывающегося у вас из руки и сжигающего к чертям собачьим ворога, — то со временем вы превратитесь в дипломированного мага. Просто, не правда ли? Класс вашего персонажа растет автоматически, и вам не приходится ломать голову над тем, куда раскидывать эти проклятые очки опыта, которых всегда мало (что меня всегда убивало в ролевиках). А зачем тогда сражаться, набирать экспу и вообще мучиться? А как же! Ведь более мощными клинками и заклинаниями ваши персонажи смогут воспользоваться, только обретя определенный опыт владения оружием или магией. Вот вам и стимул.



▲ Экран генерации персонажа. Ничего не напоминает?

Параметров персонажа тоже немного: три. *Strength, Dexterity* и *Intelligence*. Первый означает, понятное дело, силу, второй — выносливость и точность, третий — владение всякими магическими штучками. От этих параметров как раз и зависит класс персонажа: если вы сегодня деретесь на мечах, то будете воином, завтра вам приспичило магией побаловаться — пожалуйте в волшебники! И не надо думать, кем становиться, при генерации персонажа.

Кстати, о генерации. Она тут есть. Как же без нее. В ***The Sims*** играли? Вот-вот, то же самое. Выбираем пол, физиономию, цвет кожи, прическу, рубашечку, штанишки — и все. Ваш персонаж уже в игре.

Ну и об интерфейсе. Он тоже проще пареной репы. Слева вверху — иконка персонажа (персонажей) со столбиками здоровья и маны. Рядом — четыре слота. Первый предназначен для оружия ближнего боя, второй — для оружия дальнего боя (ваши персонажи могут быть снаряжены и тем, и другим одновременно, но пользоваться одномоментно можно лишь одним из них), далее идут два слота для заклинаний. Чем долбить врагов — дело ваше. Выбрать необходимое оружие или магию можно как щелчком мыши, так и пролистывая список клавишей **Q**.

Справа вверху — компас. Внизу слева — кнопка паузы, которую вполне заменяет клавиша **пробел**. Кстати, в режиме паузы вы можете проделывать абсолютно все необходимые вам действия — перестраивать отряд, переодевать персонажа, перекидывать вещи от одного персонажа другому и т.д.

И наконец — справа внизу стратегическая панель. Очень нужная штука. С ее помощью вы можете менять построение вашего отряда, выгонять неугодных вам персонажей из отряда, назначать тактику действий.

Под первой сверху строчкой подразумевается тип действий персонажа (слева направо): следовать за врагом в любом направлении, держаться на необходимой дистанции для атаки, удерживать позицию.

Следующая строчка — тактика защиты: персонаж атакует любого врага, персонаж не атакует, а только отвечает на атаку, персонаж не атакует в принципе.

И последняя строчка — команды стрельбы: персонаж атакует самого ближайшего врага, персонаж атакует самого сильного, персонаж атакует самого слабого.

Кнопка с мешочком приказывает выбранному персонажу (персонажам) собрать все, что плохо лежит в пределах видимости.

Все панели можно частично убрать с экрана — чтобы не застили.

Ну и в самом нижнем правом углу — четыре иконки.

Самая левая дает возможность посмотреть названия предметов, лежащих на земле. То же самое можно проделать, нажав **Alt**. Очень удобно.

Следующая иконка вызывает карту (клавиша **Tab**). Такая вполне стратегическая карта, причем все действия вы можете совершать прямо на ней: ну вот не нравится вам, как выглядит основной экран игры, пожалуйста — вызывайте карту и бродите по ней как в обыкновенной стратегии, деритесь, собирайте имущество. Хотя как может не нравиться основной экран — мне непонятно...

Далее — иконка журнала (клавиша **J**). В журнале, как несложно догадаться, вы найдете квестовые задания и записи диалогов с NPC.

Ну и наконец правая иконка — меню игры (клавиша **Esc**).

Вообще же, "горячие клавиши" в Dungeon Siege очень удобны для использования. Мышь нужна только для движения, убиения и собирания — все остальное можно (и нужно, потому что так удобнее) проделывать с клавиатуры.

Помимо уже названных клавиш, имеются еще несколько:

M — восполняет ману (при наличии ее запаса, конечно);

H — то же самое проделывает со здоровьем;

I — вызывает экран инвентаря;

K — упорядочивает предметы в инвентаре;

G — охранять выбранный персонаж;

Ctrl+A или **E** — выбрать всех членов отряда;

Ctrl+1-9/1-9 — назначить/задействовать комбинации оружия;

Ctrl+F1-F8/F1-F8 — назначить/задействовать группы в отряде;

F9/F11 — быстрое сохранение/загрузка.

Вот вроде бы и все употребимые в игре "горячие клавиши". Запомнить их несложно, а их полезность очевидна. Впрочем, их все можно переназначить, а по мне — и так очень удобно.

От стратегий взято кое-что полезное. А именно — "резиновая" рамка. Стоит выделить ей лежащие на земле предметы и нажать на кнопку с мешочком, как они окажутся выделенными и пригодными к собиранию. Так же выделяется и группа персонажей. Добавить или убрать персонажа из группы можно, удерживая **Ctrl** и щелкая по портретам.



▲ Так может выглядеть основной экран игры. А может и не выглядеть. Если свернете панели.

Что касается маны и здоровья, то тут тоже все здорово: из колбочек отпивается ровно столько, сколько необходимо для восполнения утраченного. Так что не удивляйтесь, увидев у себя в инвентаре на три четверти пустую колбочку с лекарством — просто ваш герой отпил ровно столько, сколько ему надо было, и ни грамма больше. Мана и здоровье восстанавливаются мгновенно, однако вашему герою требуется время, чтобы достать из загашника необходимую колбочку. Все как в жизни. Впрочем, и здоровье, и мана могут восстановиться автоматически, правда, со временем.

Экран инвентаря. Он стандартен. В нем вы видите все статистические данные о выбранном персонаже, шмотки, заклинания. Нажав кнопочку *View*, вы сможете посмотреть на своего героя во всей его красе — со всеми надетыми на него доспехами и оружием. Заклинания в Книгу (Книги) заклинаний до-

бавляются перетаскиванием их из инвентаря на книгу. Чтобы сделать заклинание активным — просто щелкните на нем на панели персонажа (справа вверху). Список заклинаний (если у вас в Книге их больше двух, а всего их может быть не больше 12 на одну Книгу) вызывается удерживанием левой клавиши мыши на иконке заклинания, далее выбираете нужное, щелкаете — и дело в шляпе, то есть заклинание в слоте.

Собирать Книгу надо аккуратно — думайте, кем вы хотите сделать своего персонажа: воинствующим магом или добрым лекарем. Хотя никто не мешает вам подкупить дополнительных Книг и укомплектовать и их, дальше вам только нужно будет своевременно менять Книги в экране инвентаря.

Чтобы произвести обмен вещами между инвентарями двух или более героев, надо просто выделить необходимых персонажей с помощью **Ctrl** и вызвать инвентарь клавишей **I**. Затем простым перетаскиванием вы совершаете необходимые эволюции.

Dungeon Siege — игра полностью трехмерная, так что без управления камерой нам не обойтись. Вращается камера либо с помощью мыши (когда вы ее подведете к любому краю экрана), либо с помощью клавиш курсора. Мне лично больше понравилось пользоваться стрелочками. Хотя это, конечно, дело вкуса. С помощью клавиш + и — камеру можно зумить, взлетая в поднебесные выси и буквально утыкаясь носом в спину персонажа. Зум, кстати, работает и на карте. Спасибо, дядюшка Тейлор!

Впрочем, я не совсем понимаю, зачем вам это расписываю — все и так понятно. Я же говорил — ПРОСТО! Тем более что при наведении курсора куда бы то ни было внизу выскакивает пространная подсказка, подробно расписывающая, куда это вы навелись: если предмет, то получите характеристики предмета, если персонаж — характеристики персонажа, враг — его характеристики, кнопка панели — чего она делает и т.д. Ну страсть как удобно...

Да. О вашей партии. В ней может быть до 8 персонажей. Но не пугайтесь, что с такой оравой вы не управитесь — в принципе, вполне хватает четверых-пятерых, ну шестерых. Если вы любитель подбирать все, что плохо лежит, то, естественно, в инвентаре все добро не поместится. Зато разработчики предусмотрели возможность закупить вьючных ослов и с помощью их перетаскивать то, что в данный момент не нужно или не умещается в инвентаре (это к вопросу об эпиграфе!). Еще один реверанс в сторону Gas Powered Games. Кстати, ослики во время схватки отбегают на безопасное расстояние и предпочитают наблюдать за боем со стороны. Если же на них кто-то нападет, то они станут изо всех сил защищать хозяйское добро, лягая ненавистного противника (правда, на монстров это производит очень слабое впечатление). Еще ослики имеют обыкновение застревать где ни попадя — это уж национальная черта характера этих животных, — так что потщательнее следите за ними. Но учтите, что ослы, как это ни странно звучит, тоже являются членами вашей команды, так что в число 8 входят и они.

Предметы на земле валяются ограниченное время — 10 минут! Так что вам тут тоже придется подумать: брать — не брать, а то решите не брать, потом спохватитесь, ан нет — корабль ушел.

К вопросу о стратегии. Тут все банально: те, кто может поражать противника издалека (лучники, маги с дистанционными заклинаниями), располагаются сзади, все остальные грудью идут на врага. А возможности делить партию на группы, назначать каждому персонажу свою собственную тактику действий и выстраивать каждую группу по-своему предоставляют стратегам полное раздолье для действий.

Умереть в Dungeon Siege сложно, но можно. Если у вашего персонажа закончится все здоровье, он на некоторое время впадет в кому, а затем оживет (особенно при поддержке усиленно колдующих товарищей по партии). Но если же упавшего товарища продолжают усиленно пинать монстры и оздоравливающее колдовство не пересиливает их пинков — тут уж не обессудьте: пойте хором “Вечная память...” и колдуйте “Оживление” (если оно у вас есть).

Вот, кажется, со всем разобрались. Если возникнет что-то еще, то об этом по ходу дела.

Ах да, к вопросу "куда пойти, куда податься"... В этом плане игра очень дружелюбна — затыков практически не возникает. Все передвижения обычно проходят по хорошо заметной дороге. В тех местах, где дороги нет, путь следования обычно обозначается цепочкой факелов или светильников. В подземельях светильники и факелы, естественно, развешены на всех стенах, но путь все равно один-единственный, а исследование лишних комнат только идет на пользу в плане получения золота и шмоток. Да и экспа от этого прибавляется. Так что я, с вашего позволения, в большинстве случаев не буду акцентировать внимания на поворотах и прочих ориентиропривязанных вещах. Если где-то необходимо свернуть, чтобы не пропустить что-то жизненно важное, — я об этом скажу.

Глава 1. Стоунбридж

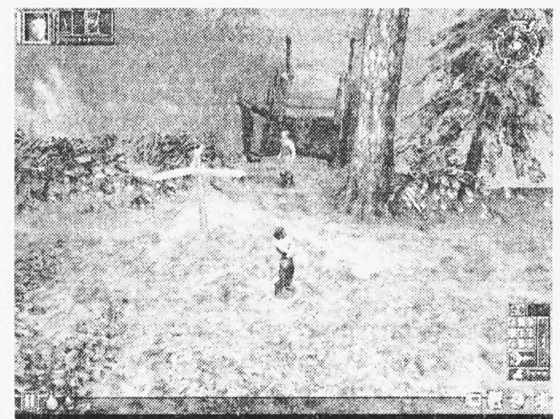
Дорога в Стоунбридж

События в Dungeon Siege происходят на континенте *Аранна*. Некогда могущественная *Звездная Империя* распалась под влиянием своих Легионов, каждый из которых жаждал власти. Десятый Легион отправился на запад континента и основал *Королевство Эб*. 300 лет королевство жило в мире и достатке. Однако все имеет свою цену. Злобное племя *крагов* напало на Эб. С этого момента ваш персонаж — обыкновенный крестьянин (которому, кстати, всего 15 лет. Правда, в самой игре об этом ни слова) — и вступает в игру.

Первым делом вы встречаетесь со своим старым (во всех смыслах) другом *Нориком*. Умирая у вас на руках, он сообщает о нападении крагов и просит отправиться в город Стоунбридж и встретиться с его другом — *Гьорном*. Отправляйтесь через мост по дороге. После третьего моста, рядом с водоемом, имеет смысл обследовать двухэтажный дом: во-первых, рядом с домом в бочках имеется золотишко, а во-вторых, на втором этаже вы можете найти Книгу Склепов. Чтобы ее почитать, зайдите в инвентарь и щелкните по Книге правой кнопкой мыши.

В Книге Склепов сказано, что юго-восточнее Стоунбриджа находится самое почитаемое место захоронения в Эбе. Именно здесь хоронили усопших королевской крови. Склепы буквально нашпигованы ловушками, дабы оградить мертвых от грабителей. В настоящее время склепы заброшены, и все захоронения производятся на обычных кладбищах.

Отправляйтесь дальше по дороге. В маленькой хижине вы найдете *Эдгаара*, который попросит вас очистить от незваных гостей его подвал. В награду вы сможете взять оттуда все, что найдете. Если заинтересовались, отправляйтесь зачищать подвал — он находится с левой стороны дома и состоит из двух уровней. На нижний этаж можно спуститься, встав на лифт в конце первого уровня подвала и нажав на кнопку на стене. На самом-то деле в подвале не так много чего есть — немного оружия, и все. В награду за проделанную работу не забудьте получить с Эдгаара колбочку с маной и колбочку со здоровьем. И снова вперед по дороге.


▲ **Перекресток дорог? Вовсе нет. Скартиш уже подсказал, куда идти.**

В горной гряде слева от дороги вы сможете найти пещеру. В ней вам встретится довольно серьезный противник, однако игра стоит свеч — прокачаетесь,

а заодно и прибарахлитесь, но идти туда или нет — решать, конечно, вам.

У разрушенного моста поговорите со *Скартишем*. Он расскажет вам, что краги подожгли этот мост, а затем переехали через него, и теперь единственный путь в Стоунбридж лежит через склепы, о которых вы уже знаете. Отправляйтесь туда, для верности поглядев на указатель (просто наведите на каждую стрелку мышку, и внизу увидите, что там написано).

Склепы

По дороге к склепам вам встретятся волки — серьезные противники, а главная неприятность состоит в том, что они бегают стаями. Так что соберитесь с мыслями и заточите оружие.

Рядом с первым каменным указателем *CRYPTS* вы обнаружите так называемый круг жизни. Давайте научимся им пользоваться. За кругом жизни тусуется стая волков с боссом во главе. Выманиваете их на себя и встаете в центр этого круга. Все. Теперь вам никакие укусы не страшны — жизнь будет успевать восполняться раньше. Далее вам будут встречаться такие же круги и круги маны — не преминьте ими пользоваться.

У второго каменного указателя с надписью *CRYPTS* можете отправиться направо. Повернув статую, вы откроете вход в один из склепов. Можете его обследовать. Врагов там немного: две пары горгулий и два скелета, которых вы можете вызвать, повернув статую в конце усыпальницы. В награду получите пузырек маны, шапку и немного оружия.

Возвращайтесь на дорогу к склепам и топайте дальше. Исследуйте второй склеп. Он очень большой, и там много всякой нечисти, включая очень мощного капитана скелетов и чуть менее мощного капитана горгулий, который умеет стрелять взглядом. В этом склепе вы найдете книгу с жизнеописанием *Этана Стоунбриджа*, в честь которого, очевидно, и был назван город. Ничего особо интересного в этом жизнеописании нет — прославился бывший солдат Второго Легиона в области торговли, вот и все. Забравшись вглубь склепа, вы встретите книжницу *Улору*, которая предложит взять ее в напарницы. Брать или нет — решать вам. Я взял.

У Улоры есть книга с описанием культа *Азунаи* — древнего верования, возникшего за 200 лет до основания Звездной Империи. Азуниты исповедовали Вечную Страсть и земное вознаграждение за труд. Стать азунитом было легче легкого: достаточно было признать силу Защитника и пройти под Священным Шлемом. Дети некоторых особо рьяных последователей Азунаи наносили себе смертельные раны, которые излечивались, стоило им пройти под Священным Щитом.

Да, кстати, Улора — если вы ее возьмете с собой — расскажет вам, что выход из склепа должен быть где-то неподалеку, на востоке. Туда и идите.

Выбравшись из склепа, идите дальше по дороге. Вперед и вперед. Вас ожидает немало зубодробительных стычек с ордами крагов, так что Улору все-таки следовало взять в напарницы. В самом первом лагере крагов поднимитесь на сторожевую башню и сразитесь там с местным шаманом.

Пройдя через все схватки, вы в конечном итоге окажетесь перед воротами Стоунбриджа.

Стоунбридж

В Стоунбридже все жалуются на нашествие крагов, которое случилось накануне. Но город выглядит вполне пристойно. Лишь один дом сгорел.

Но вернемся к делу. Нам надо было найти Гьорна — он стоит сразу за воротами и просится к вам в компанию. Решение о необходимости такого напарника, как обычно, за вами. Но квест он вам в любом случае даст — доставить донесение о нападении крагов Надзирателю в город *Глацерн*.

В Стоунбридже вы сможете получить еще два квеста. Первый — от *Эллы Риверштарн*, которая обретается на втором этаже гостиницы "Курятник Эда". Элла просит вас доста-

вить ее сестре — *Аде* из Глацерна — письмо. Второй квест вы получите от *Ордуса Джарелла* (он стоит у единственного сгоревшего в городе дома). Ему необходимо, чтобы вы вытащили его топор из Северной сторожевой башни. Топор находится в нижней, укрепленной части башни, и Ордус думает, что краги еще не нашли вход в нее. В "Курятнике Эда" вы также сможете нанять за 900 монет волшебника *Зеда*, а в храме — лучницу *Найдю*, правда, она обойдется подороже — в 1000 золотых.

Ну и конечно же, в Стоунбридже вы можете прикупить себе что-нибудь из амуниции в лавке кузнеца и кое-что из заклинаний в храме. А также за 370 у.е. нанять ослика, и даже не одного.

Ну вот, все дела сделаны, все квесты получены, можно отправляться в путь. На указателе в центре Стоунбриджа посмотрите, в какой стороне Глацерн, и отправляйтесь в путь. Северная сторожевая башня находится в той же стороне, так что о задании Ордуса можно не беспокоиться.

Глава 2. Путешествие к Надзирателю

Топор Ордуса

Выходите за ворота Стоунбриджа и идите прямо по дороге, никуда не сворачивая. С ордами крагов, я думаю, теперь, в расширенном составе, вы справитесь без труда.

Северная сторожевая башня находится сразу после крутого подъема, налево. Вставайте всей толпой на лифт и спускайтесь в подвал за топором Ордуса. Подвал состоит из двух комнат и, если не ошибаюсь, девяти крагов. Покажите им кузькину мать, заберите топор и выбирайтесь наверх. Постарайтесь никого не забыть в подвале, а то придется потом за ним спускаться.

Ну вот, топор забрали, продолжаем наш путь в Глацерн.

Весринский Крест

Вот незадача! Если проследовать по стрелке, указывающей направление в Глацерн, то вы наткнетесь на запертые ворота, которые ну никак не хотят открываться. Но умный в гору... А мы ведь у-у-умные! Идите по дорожке, которая ведет к Восточной башне — руинам *Весринского Креста*, о которой вы могли прочитать в книге, позаимствованной в подвале Северной сторожевой башни.

Весринский Крест — величественные руины, памятник архитектуры, охраняется государством! Эти руины облюбовали пауки, скелеты и прочая нежить, включая плюющиеся летающие черепа. Причем в количествах, исчислению не поддающихся! Битва будет долгой, битва будет жаркой, битв будет много. Очень много... Но вы ведь у-у-умные... Справитесь.

Зачистив первый этаж подземелья и основательно поднакачавшись, спускайтесь на лифте на второй. Здесь та же история. Только вместо узких проходов вас ожидают величественные огромные залы, своим размахом напоминающие залы Мории. В самом последнем, самом большом из них проведите тотальную зачистку, тщательно обшарив все углы. В центре зала находится комната, в которой следует нажать рычаг, ну и всласть напиться из фонтанов жизни и маны.

Напротив входа в этот зал вы благополучно найдете и выход. За дверью, скрывающей этот выход, прячется ну просто очень агромадный паук со 148 единицами жизни. Как вы его изничтожать будете, дело ваше. Меня это не касается!

Расправившись с паучищем, поднимайтесь на двух лифтах наверх, и вы окажетесь у той же самой запертой двери, только с противоположной стороны ее. Расколошматив красную бочку у этой двери, вы наконец сможете ее открыть, за что стоящие за дверью воины скажут вам большое человеческое мерси. Пустячок, а приятно.

Глиттерделв и шахты

Но нам через дверь уже не нужно. Идите вновь по стрелочкам, спускайтесь с пригорка, расправляйтесь с крагами (что после подземелий Весринского Креста покажется вам сущим пустяком) и вступайте в город *Глиттерделв.*

В Глиттерделве вы можете взять к себе в команду *Глоерна*. Но даже если не возьмете, квест от него вы все равно получите. Квест таков: спасти брата Глоерна — *Торга*, которого поймали карги и держат где-то в шахтах Глиттерделва. (Кстати, в центре Глиттерделва стоит памятник легендарной ослице *Магс*, которая после взрыва в шахте вытащила из-под завала трех полуживых шахтеров. Полностью эту душещипательную историю вы сможете прочесть в книге, которая есть у Глоерна).


▲ **И таких красавчиков во тьме шахты много прячется...**

Шахты находятся поблизости. Так что отправляйтесь прямиком туда.

Кроме крагов, в шахте вас ожидают: скорпионы, каменные истуканы, пещерные черви и забавные красноглазые черти. Разбирайтесь с ними со всеми и ищите Торга. Он находится на самом нижнем — третьем уровне. На третий уровень со второго ведут несколько лифтов, но к Торгу вас привезет только один, остальные лифты опустят вас в комнаты, наполненные монстрами. Пробуйте все лифты, заодно и экспы наберете.

Когда вы найдете Торга, он передаст вам амулет и послание к Надзирателю, а сам останется в шахте, чтобы вернуть ее к нормальному функционированию. Когда вы на лифте подниметесь от Торга наверх, на второй уровень, ищите в тупике железную дверь, открывайте ее и на лифте поднимайтесь на поверхность.

Глацерн

Вот это да! Снег. “Зима-холода, одинокие дома...” А до Глацерна еще шагать и шагать. Ну и шагайте, следуя указателям. Выше, выше, еще выше. По ходу движения слева вы сможете обнаружить большую ледяную пещеру. Если у вас еще не пропало желание помахаться, смело ступайте в царство льда и деритесь вволю с крагами и снежными людьми. Заработаете денег и силенок.

После выходите наружу и продолжайте путь к Глацерну. Когда войдете в город, сразу направляйтесь в гостиницу, расположенную слева от городской площади, — так вы сразу выполните два квеста, то есть передадите все свои послания Надзирателю *Ибсену Ямасу*. Он тут же даст вам квест на будущее, даже два: отправиться на помощь Легионерам в крепость *Крот*, а по пути, раз уж он проходит через Ледяные Пещеры, отыскать там мага *Мерика*. То же задание даст вам и хозяйка гостиницы — *Джулинна*.

Пообщайтесь с народом в гостинице. Выяснится, что Надзиратель собирает в Глацерне Легионеров, дабы контратакой отразить нашествие крагов. Тут же вы сможете и нанять кого-нибудь, благо предложение имеется. Были бы деньги. А они у вас, по идее, должны быть.

Зайдите в храм. Справа стоит ученик *Ардун*, который пожалуется вам на свою горькую жизнь: он взял у мастера Онока трилогию о *Пути Федвира*, давал ее читать своим друзьям, и вот в результате у него только третий том остался, а у кого еще два — он не помнит. Вот вам и еще одно задание. С ним мы справимся, не выходя из города.

Одна книга — в домике позади храма, а вторая — у стражника на башне при входе в город. Взяв обе книги, вернитесь в храм, отдайте их Ардуну и получите причитающуюся вам награду — 200 золотых.

Теперь осталось лишь передать приветы от Эллы из Стоунбриджа, и больше вам делать в Глацерне нечего. Дом сестры Эллы — Ады — находится позади дома кузнеца, к нему надо подниматься по двум небольшим лесенкам.

Ну вот, теперь, когда все дела в Глацерне улажены, люди наняты, новые шмотки и заклинания куплены, может быть, даже еще один ослик приобретен — можно отправляться дальше искать приключений на свою голову.

Глава 3. Поиски Мерика

В Ледяные Пещеры

Выйдя из Глацерна через северные ворота, отправляйтесь вперед по дороге (собственно, идти там больше и некуда). Разбираясь по ходу дела с толпами крагов, снежных людей и стаями белых волков, можете заняться обследованием заброшенной хижины, которая стоит слева от дороги, и подвала, расположенного после лестницы справа от поворота.



▲ В таком тумане главное — не заблудиться.

Когда вам наконец покажется, что вы окончательно заблудились в тумане и снегопаде и уже больше никогда и никуда не придете, перед вам окажутся огромные врата Ледяных Пещер, которые гостеприимно откроются, дабы ваша компания была тут же подвергнута атаке ледяных птиц и крагов. Разбирайтесь.

Царство льда и маг Мерик

Путь через Ледяные Пещеры один, так что не заблудитесь. Для вящей ориентации держитесь указателя с надписью "Торговый пост Джерри". Сражения в этом холодильнике вас ожидают массовые. Почти как на Куликовом поле. В первую очередь уничтожайте магов, вызывающих из небытия новые порции врагов, и гнезда ледяных птиц. А дальше как вам будет угодно.

Проделав долгий путь по ледяному серпантину, вы рано или поздно окажетесь у ледяной скалы, в которую замурован маг Мерик. Разбейте скалу, и оживший маг тут же даст вам задание: найти его Охраняющий Жезл — магический артефакт, за которым охотятся краги. Благодаря Мерику краги думают, что Охраняющий Жезл обладает некоей магической силой, которой он на самом-то деле не обладает, но все равно это ужасное оружие.

При желании вы можете принять Мерика в свою компанию. Отправляйтесь дальше.

Глава 4. Жезл Мерика

Дорога к торговцу Джерри

Расправившись с ледяным драконом, у которого здоровья аж 1000 единиц, выходите на свежий воздух и продолжайте двигаться по дороге, попутно разбираясь с недругами.

Вскоре вы придете к одинокой избушке — это и есть торговый пост Джерри. Сам хозяин — особа весьма недружелюбная и грубая, однако отоварить вас по полной программе, буде у вас на то желание, он сможет. Закупите необходимое и идите дальше.

Подгорное царство

Вскоре вы доберетесь до каменной стены, в которой обнаружится единственный проход. Смело ступайте туда. Впереди вас ожидает огромная пещера, населенная разнообразной живностью, которую даже язык не поворачивается как-то назвать. Много там фауны! В первую очередь следует расправляться с некой кристаллической субстанцией зеленого и синего цветов, испускающей из себя электрические разряды. Эти твари предпочитают держаться на значительном удалении, поэтому их легко упустить из виду в общей сваре.

Продвигайтесь вперед и вперед — особо там сворачивать негде. Когда достигнете каменной арки, можете повернуть направо, пройти через вторую каменную арку и исследовать подземелье — ничего особо интересного там нет, так, немного золотишка.

Возвращайтесь назад и проходите через первую каменную арку. Идите, куда идется, благо каменная тропа и не даст вам никуда свернуть. У второго указателя с надписью "Темный лес" спускайтесь вниз и следуйте по подземному озеру до берега. Выбравшись на сушу, уничтожайте последнюю в этой пещере орду монстров, разложите на составные части две большие кристаллические субстанции фиолетового цвета и выходите в проход между ними в Темный лес.

Темный лес и бандиты

В Темном лесу, помимо уже знакомых тварей с шипами на спине, вам встретятся и лесные тролли. Тролли — очень неприятные твари, постольку поскольку, вступив с вами в бой и почувствовав угрозу для своей жизни, они ретируются, скрываясь в дебрях леса, и, пробравшись под прикрытием чащи, атакуют ваших вьючных животных. Так что будьте внимательны и не позволяйте ни одному троллю уйти безнаказанно.

Постепенно вы доберетесь до лагеря путешественников. Несмотря на вполне мирный вид лагеря, вы достаточно быстро узнаете, что у главы каравана похищена дочь — *Сикра*, а бандиты, бесчинствующие в этих лесах, обещали нынешней же ночью прийти и ограбить караван, забрав товары и женщин. Вам предлагается разобраться с главарем бандитов, прихватив в качестве награды все, что обнаружите в их стане. Вам ничего не остается, кроме как принять предложение.

Становище бандитов расположено рядом с Восточными болотами, туда и отправляйтесь. Уничтожив по пути несколько стаек монстров и местной разновидности диких кабанов, вы дойдете до первого бандитского стойбища. Держитесь крепче, сейчас будет заваруха.

Если вы выстояли в первом месилове, значит, уже представляете себе, что вас ждет дальше. Идите вперед, потихоньку-полегоньку расправляясь с толпами бандитов. Через какое-то время вы доберетесь до стаи волков. Уничтожьте их и поворачивайте направо. Если вы видите перед собой очередной взвод бандитов, охраняющих проход в скале, значит, вы почти у цели. Расправляетесь с бандитами, заходите в пещеру и уничтожаете там все, что шевелится. Из шевелящегося вас больше всего должен интересовать человек, над которым призывно светятся красные лучи, — это Босс бандитов и есть.

После одержанной победы разграбьте местный аналог Сим-Сима, и так как с путешествующими торговцами вас больше ничего не связывает, отправляйтесь дальше — на поиски жезла Мерика.

Как помочь азунитам?

Дойдя наконец до болота и расправившись с новыми стаями волков и бандитов, вы доберетесь до болотного озера. Обойдите его справа. Вы встретите лежащего на земле ра-

неного ученика азунитов (помните, вы уже про них читали?). Он попросит вас очистить Храм азунитов от зла и возложить на алтарь амулет, который он вам даст. Ученик пытался это сделать сам, но потерпел фиаско.

Храм впереди по ходу движения.

Идите вперед по мосткам, попутно обороняясь от местных болотных тварей. Здесь вам встретится болотная разновидность лесных троллей — эти менее трусливы, чем их собратья, но тоже не прочь улизнуть и посмотреть, что лежит у вас в багаже. Постарайтесь сразу разделываться с болотными магами и ведьмами — эти колдуны имеют обыкновение вызывать огромных и очень здоровых болотных созданий, с которыми ну совсем недосуг разбираться.

В конце концов вы подойдете к Храму. Кладбище при Храме исторгнет толпы зомби, которые весьма эффектно разлетаются при убиении на кровавые ошметки. Когда территория вокруг Храма будет зачищена, можно заходить внутрь и уничтожать главного зомби. После успешного упокоения монстра подойдите к алтарю и щелкните на нем. Теперь Храм очищен, а очередной квест выполнен.

Ступайте к задним воротам, над которыми реет эльф. И отправляйтесь по единственной в этих местах дороге, которая опять-таки ведет через болото. В избушках тусуются тролли, вокруг избушек бродят ведьмы, болотные твари вылезают толпами. Лепота! Правда, в одной из избушек можно затариться целебными снадобьями, а это хоть что-то в таком гиблом месте.

После избушки со снадобьями нужную дорогу вам укажет цепочка из факелов. Вы поймете, что достигли края болота, когда пара гоблинов начнет поливать вас пламенем из огнеметов. Красивая штука, правда? Такую же хотите? Будет.

Логово гоблинов и жезл Мерика

Заходите в гоблинское логово, встав на круглый лифт и крутанув вентиль в центре. Оказывается, гоблины — мастеровые люди! Помимо огнеметов они придумали еще кучу всякой техники: ручные электрошокеры, летающие электрошокеры, ездящие танкетки с огнеметной установкой, просто танкетки, ходячие роботы, которых ни в коем случае нельзя пускать в центр строя — они взрываются, простые механические пауки... Просто загляденье. Особенно если представить, что вся эта красота сейчас начнет вас расстреливать! Ну что тут поделаешь — обороняйтесь. Рано или поздно вы обзаведетесь и ручным огнеметом, и ручным электрошокером, и ручным минометом, и ручным пулеметом. Если какой-то из ваших подопечных уже достиг необходимого уровня развития для применения этой техники, немедленно вручайте новоприобретенные игрушки ему — так вы существенно облегчите себе работу на этом, очень непростом, этапе.

Вы не заблудитесь — дорога одна и никаких ответвлений не предусматривает, знай закручивай себе все встречающиеся вентили, дабы прекратить доступ ядовитого газа или горячего пара. Единственное, что может заставить вас поломать голову — вращающийся мост. Нечего ее (голову) ломать: поворачивайте мост, переходите на другую сторону, проводите Total Annihilation в паре следующих залов, выходите на очередную площадку, снова вращайте мост и идите себе дальше — таким образом вы совершаете некую своеобразную петлю.

После этой петли вас ожидает еще пара-тройка залов, нашпигованных гоблинами и образцами их военной техники, и, наконец, встреча с Боссом гоблинов — чудом вражеской техники, "Терминатором 3. Судный День Наконец Настал", огромным-преогромным роботом. Я не знаю, какова у вас на данный момент партия, чем ваши персонажи вооружены, я ничего про вас не знаю, поэтому не могу дать никаких советов по уничтожению этого монстра. Убейте его, и все дела!

В награду вы получите так долго искомый жезл Мерика и ласковое напутствие главы гоблинов: "Древнее Зло все равно уничтожит людей, и все их богатства достанутся нам!".

Так это будет или нет, но вам здесь больше делать нечего — проходите в следующую комнату и с помощью круглого лифта выбирайтесь наверх.

Глава 5. Древнее Зло

Путь в крепость Крот

У вас в журнале остался один невыполненный квест: попасть в крепость Крот. Туда-то ваш путь сейчас и лежит. У выхода из пещеры — слева — сидят двое стражников, поговорите с ними. Оказывается, некий некромант *Греш,* нынешний повелитель племени секов, наслал на крепость Крот толпы нежити. Шестеро Легионеров попытались сообщить коменданту крепости капитану *Таришу* об этой напасти, воспользовавшись древним храмовым маршрутом, но нежить Греша подстерегла их и там — только им двоим удалось спастись.

Ну вот, теперь вы знаете, как попасть в саму крепость, — через храм. А нежить? Что вам нежить после всех тех испытаний, что вам пришлось преодолеть!

Осталось понять, куда идти. Это сложнее. По крайней мере, привычных дорог здесь нет. Выходите на морское побережье справа от выхода из пещеры и идите вперед, пока не наткнетесь на указатель со стрелками. На одной из них написано "Крепость Крот". Сориентируйтесь, куда она показывает, туда и шлепайте. Идея состоит в том, чтобы подняться на холм в указанном направлении — пока не наткнетесь на первый факел. Дальше дорогу будет вам указывать цепь факелов.

В первой встречной избушке торговец *Тейн* предложит вам на выбор кучу разных товаров. За озерком, на отшибе, находится еще одна избушка. В ней партнер Тейна *Грегор* попросит вас разузнать, что произошло с группой охотников за сокровищами, которые недавно полезли в подземные коммуникации на промысел и до сих пор не вернулись. За сведения об их судьбе Грегор обещает в долгу не остаться.

Возвращайтесь к избушке Тейна и следуйте дальше по факелам. В подвале следующей избушки, где цепочка факелов обрывается, и начинается вход в подземные коммуникации. Спускайтесь вниз и начинайте методично обследовать все комнаты подземелья. В конце концов вы наткнетесь на трупы незадачливых исследователей. Можете сразу идти сообщать Грегору о своей находке, а можете продолжить дело, начатое охотниками за сокровищами, — досконально обследовать все подземелье, собрать все, что там плохо упаковано в ящики и бочки, и лишь затем бежать с докладом к Грегору. Это подземелье представляет собой подкову — один выход в подвале избушки, а второй — за ней и охраняется большим количеством монстриного поголовья, имейте это в виду.

От Грегора отвязались, можно дальше искать вход в храмовый комплекс. Дорога к нему находится у избушки с подвалом с противоположной от подвала стороне — на взгорке. У разрушенного храма вас встретят толпы оживших привидений и чертей. Уничтожьте их и входите в храм.

Внутри вас опять-таки ожидают скелеты, привидения, черти и самая мерзость — здоровые могильные червяки, которые вполне могут загрызть ваших осликов. Будьте методичны, и все тут. Используйте тактику "выжженной земли".



▲ **Даже перед храмом нечисть толпится. Ничего святого.**

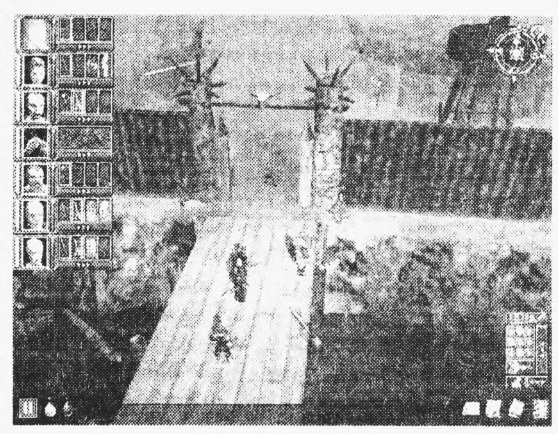
Некромант Греш

Дорогу на выход найти будет несложно — достаточно обращать внимание на горящие факела: где огонь, там и дорога. Выбравшись на поверхность, вы сразу же встретитесь с *Бориевом*, братом девушки Сикры, похищенной у бродячих торговцев, которых вы уже давным-давно освободили от разбойников. Можете взять его в компаньоны.

Идите вперед по дороге. На толпы народу, тусующегося вокруг с явно немирными намерениями, можете не обращать внимания, кроме тех, кто уж совсем явно стоит на пути. Пройдя по дороге немного вперед, вы наконец встретитесь лицом к лицу с некромантом Грешем. Мужчинка он хоть и сильный, но с гоблиновым Терминатором ему не тягаться, так что здесь проблем быть не должно.

После убиения Греша посмотрите на указатель и отправляйтесь в крепость Крот.

Наконец-то крепость Крот



В крепости доложитесь капитану Таришу (он стоит рядом с сожженным дотла домом) и получите у него задание: захватить деревню друугов, находящуюся на востоке. Друуги заключили союз с секами, и в боях за крепость уже погибло более 120 человек. Как обычно, можете закупиться амуницией, заклинаниями, лекарствами, ослами и отправляться в путь.

Сориентируйтесь по компасу и выходите через задние ворота крепости.

А вокруг все только и говорят, что о какой-то девчушке, которую друуги недавно протащили в направлении Зала Черепов. Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что это та самая Сикра и есть. Капитан Тариш послал отряд спасти девушку, но от него до сих пор вестей никаких не поступало. По счастью, единственный путь в пустыню лежит как раз через Зал Черепов. А значит, вы и девушку спасете, и задание капитана выполните. Слава вам и почет!

Глава 6. Неумный Альянс

Наверх — к друугам

Спустившись вниз, идите прямо и прямо, отражая атаки скелетов и друугов — их тут немного. Скоро вы придете в Зал Черепов, но тут никого, кроме костей, нет. Идите дальше и выходите на свежий воздух.

Как здесь чудно! Речушка бежит, кусачие пчелы летают, меченосцы и лучники друугов прямо из-под земли вырастают, мелкие маги из-за кустов файерболами швыряются... Лепота! Вот на магов-то вам и следует обращать внимание в первую очередь. Не смотрите, что они мелкие: во-первых — их много, а во-вторых, их далеко не всегда видно, они предпочитают сидеть по кустам и в укромных уголках, и файерболы запускают без устали, что здоровья, понятно, не прибавляет.

Ступайте вдоль речушки, переходя с берега на берег и уничтожая все на своем пути. В одном месте вам предстоит проделать достаточно крутой спуск, где вы сможете взять себе в команду еще одного члена. Ну а дальше путь лежит наверх, наверх и еще раз наверх. Не стоит говорить, что рассматривать поистине захватывающие дух пейзажи вам не да-

дут друуги, пчелы, маги и прочие крокодилы. Забравшись на самую верхотуру, вы окажетесь перед деревней друугов, больше похожей на небольшую крепость. Проверить правильность вашего месторасположения вам поможет указатель с тремя стрелками: "Крепость Крот", "Огненные Скалы" и "Замок Эб".

Что сказала старейшина

Указатель "Замок Эб" как раз показывает на вход в деревню. Идите туда. Однако приятно — друуги склоняются в низком поклоне, а вам предстоит проделать путь наверх деревни по пандусу вдоль стены. Забравшись наверх и по пути уничтожив еще пять-шесть непокорных друугов, идите в торец и заходите в хижину.

Старейшину друугов уговаривать с помощью оружия не придется. Просто пообщайтесь с ней, и она расскажет вам историю про то, что секи много лет назад захватили друугов, но потом исчезли. А сейчас, вот напасть, появились снова и силой заставили друугов повиноваться им и выполнять их приказания. Но друуги — народ мирный, воевать не согласный, и старейшина расскажет вам о том, что секи планируют напасть на Замок Эб, дабы захватить *Тайную Палату* с драгоценностями.

Естественно, вашей задачей станет не допустить этого варварства, тем более что это — единственный невыполненный на данный момент квест. Благо получили вы его только что.

Выйдя из хижины старейшины, пройдите чуть вперед и поверните направо, ну а далее — вперед по пандусу наверх.

Глава 7. Король и Замок

Убить дракона

Поднявшись наверх, вы увидите друуга, воюющего с драконом. Такие вам уже встречались. Поспешествовав друугу в убиении дракончика, поговорите с ним (да не с драконом, конечно, а с друугом). *Джошуа* — так зовут друуга — расскажет вам о том, что перед новым появлением секов на друугов стали нападать драконы. Когда пришли секи, они рассказали друугам, что Легионеры властвуют над драконами и держат у себя главного и самого древнего дракона — *Рате*, планируя с помощью него захватить мир. Однако Джошуа не поверил этим сказкам и просит вас убить Древнего Дракона Рате, пока секи не освободили его и не стали использовать в своих целях. Вот и новый квест появился!

Слева от Джошуа есть густонаселенное местечко — можете наведаться туда: оружие, золотишко и прочее барахло обеспечено. Если справитесь.

Ну а если нет желания лишний раз обнажать клинки, идите дальше по дороге. Разбив пару-тройку банд головорезов, окажетесь у очередного указателя. Изучите его, и давайте-ка для начала убьем дракона. Спускайтесь вниз и идите по дороге. Невдалеке увидите пещеру — это логово Древнего Дракона и есть. Заходите туда.

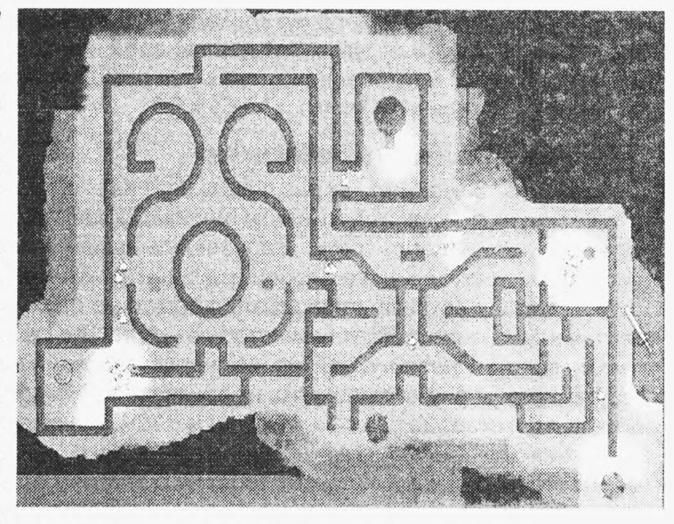
Сразу вспоминается Толкиен. Но не "Властелин", а "Хоббит". Кругом валяется золотишко, охраняемое каким-то никчемным дракошкой, который тут же хладным трупом валится наземь. Собирая золото, постепенно продвигайтесь вглубь пещеры. Вот Он — Древний Дракон Рате. Древний-то он древний, а силенок ого-го сколько — за 20 тысяч зашкаливает. Справитесь? А куда ж вы денетесь...

По пути в Замок Эб

После убиения древнейшего из древних соберите то, что не успели, и возвращайтесь на дорогу к Замку Эб. В пещере дорогу вам, как обычно, укажут светильники. Две группы бандитствующих молодчиков после битвы с Драконом — не в счет.

Выйдя на свет, ступайте по дороге вниз и отражайте еще одну атаку. Пройдя чуть даль-

ше, вы встретитесь с *Лордом Болингаром*, который расскажет вам о том, что замок захвачен, а Король в плену. Причем неизвестно где. Придется искать. Если в вашем отряде еще есть место — можете взять Болингара с собой.



Идите дальше, держа ухо востро, а клинки наготове. Перед мостом посмотрите направо: видите цепочку светильников, уходящую вдаль? Отчего бы не посмотреть, что же там находится... А там — королевское развлечение: лабиринт. На самом деле в лабиринте ничего, кроме пары десятков монстров, не спрятано, но отчего же не позабавиться? План лабиринта прилагается.

Захваченный замок и...

Вернувшись обратно на дорогу, переходите через мост, и вот он перед вами, во всей своей красе — Замок Эб, захваченный, но не поверженный. Так! Надо отыскать короля. А где все нормальные люди держат пленников? В подземелье. А как все нормальные люди проникают в подземелье? Ясный перец, через крышу!

Заходите в дверь, проводите тотальную зачистку всех прилегающих помещений, выходите через другую дверь (в столовой), разберитесь с пауками в лошадиных стойлах и поднимайтесь на крепостную стену, по ней пройдете в тронный зал и храм. Зачистите их. С помощью лестницы, ведущей к трону, поднимитесь на анфиладу и методично очищайте от всякой дряни спальню, библиотеку, оружейную и еще пару комнат.

Теперь можно выходить наружу. Здесь ориентироваться не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Просто спускайтесь по всем лестницам, смотрите, куда еще не ступала ваша нога, и в конечном итоге вы должны оказаться у деревянного моста с лежащим на нем трупом стражника (вы его видели в ролике, перед тем как войти в замок).

Переходите через этот мостик, и вы увидите небольшую башенку с трехсвечным светильником в ней. Это-то вам и нужно. Это лифт в местное подземелье. Поднимитесь на площадку и немного подождите. Лифт сам к вам приедет. Теперь быстренько бегите на него и снова подождите.

...плененный Король

Вот вы и в подвале. Не пугайтесь большого количества дверей. Все-таки это замок, а не дьябловские катакомбы, — его умные люди проектировали. Очистите главный коридор, а уж затем открывайте двери по одной. Чтобы не запутаться, где вы уже побывали, а где нет, не закрывайте за собой двери. Так очень легко увидеть, где еще можно ожидать врага.

Итак, верхний этаж подземелья очищен, можно спускаться по лестнице вниз — вот и тюрьма замка. Король в центральной камере, но прежде чем кидаться в его отеческие объятья, избавьтесь от скелетов, черепов и рыцарей, что стерегут его. Вот теперь можно и выслушать слова благодарности, и утереть скупую мужскую слезу умиления.

Но все не так просто. Оказывается, люди триста лет тому как упекли главаря секов, извините за выражение, *Гома*, в магическую тюрьму. Но за это время силы магии ослабли, и Гом может вырваться на свободу, чему и хотят поспособствовать пробудившиеся ото сна

секи. Они пытаются захватить спрятанную во дворце *Звездную Палату*, в которой находятся артефакты, удерживающие Гома в темнице.

Вашей следующей задачей, как несложно догадаться, станет не допустить освобождения Гома и захвата Звездной Палаты с артефактами. Все ясно? Можно выполнять!

Глава 8. Звездная Палата

Не забудьте захватить у короля звездный ключ и ступайте за его темницу. Хотя нет. Если вы еще не открывали двери камер в той части тюрьмы, где находится король, сделайте это. Не оставляйте врагов позади. Вот теперь можно и вперед бежать. Тактика такая же, как и раньше: ни одной закрытой двери, ни одной неосмотренной камеры!

Зачистили зал, проверили все камеры в этом зале, бегите дальше.

В зале, который находится после узкого каменного мостика, все то же самое. Клетки поднимаются и опускаются вращением колеса на полу рядом с ними. В одной из клеток находится один из тюремных стражников, — сумасшедший, как мартовский заяц, — он ни за что не хочет признаваться, где находится Звездная Палата, принимая ваш отряд за секов. В расход его!

Ну вот и все, зал полностью зачищен... Точно? Убедитесь в этом.

Теперь можно бежать на очередной каменный мостик с факелами (если стоять спиной к клетке с тюремщиком и камерам, то прямо перед вами). Направо — запертая дверь, налево — в конце дорожки круг. Кладите на него звездный ключ и ступайте вперед по опускающимся мосткам.

Вот вы и в Звездной Палате. Пройдите по пандусу, вращая каждую статую с чашей. Когда вы их все повернете, центральный механизм заработает, вы увидите феерию красок (как обычно в таких случаях) и после всего этого карнавала сможете достать из сундуков несколько редчайших шмоток — можете не сомневаться, ни у кого, кроме вас, таких нет!

Выходите из Палаты.

Глава 9. Осада подземелья

Это последняя глава, и как водится для финальной части — здесь почти нечего писать. После того как вы выйдете из Палаты, идите в прежде запертую дверь. Ну а дальше... Как вы думаете, что бывает в финале? Ну бежите, ну лупите всех, бежите дальше, благо путь один и свернуть не туда не то что сложно, а просто невозможно.

Ну да — врагов много, очень много, сумасшедше много... Но они все достаточно слабенькие, даже устрашающие великаны из лавы...

Более-менее серьезную опасность представляют собой разве что огненные рыцари да толпы мелких огнеплюющихся магов.

Когда лавовое поле останется позади и вы доберетесь (надеюсь, без ощутимых потерь) по костяной дорожке до потока потухающей (малинового цвета) лавы, стекающей из ниоткуда в никуда, обогните этот поток. Это единственное место, где дорожка раздваивается, — держите этот поток все время с правой стороны от себя. Ну а потом идите все время прямо и прямо, сражаясь с драконами и рыцарями, пока не доберетесь до финала. Каменного круга, окруженного светильниками.

Когда все светильники зажгутся, круг провалится вниз — прямо к трону, на котором восседает властелин секов — Гом.

Понятное дело, сейчас предстоит финальная битва. После своей смерти Гом перерождится, и вам предстоит вновь с ним сразиться. В первый раз у него чуть больше 6000, во второй — чуть больше 11000 HP. Так что в общем и целом парень получается послабее Древнего Дракона. Правда, фейерверки он пускает изо всех щелей, так что на легкую победу надеяться не приходится.

После одержанной виктории вы можете побегать по уровню, а своего самого прокачанного персонажа перенести на поля мультиплеерных сражений. Но это уже совсем другая история.

Автор материала: ***Антон Голицин*** *(liebertosha@igromania.ru)*

Freedom Force

Эти вещи провалялись в Аравии несколько тысячелетий. А потом аппарат для управления роботом нашел арабский мальчик по имени Аладдин. Историю Аладдина вы, наверное, знаете.

А. и Б. Стругацкие. "Попытка к бегству"

Жанр:	Тактическая RPG
Издатель:	Crave Entertainment/Electronic Arts
Разработчик:	Irrational Games
Похожесть:	Syndicate Wars, Abomination
Необходимо:	PII-300, 96Mb, 16Mb 3D уск.
Рекомендуется:	PIII-750, 256Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Рейтинг "Мании":	●●●●●●●●○○ 8.0

Для Америки культ комикса так же естественен, как для Японии культ манга. Комиксы читают все — от мала до велика, комиксы не залеживаются на прилавках, по комиксам снимают мультипликационные сериалы и масштабные полнометражные фильмы со слоновьим бюджетом (чего стоит только что вышедший на наши экраны "***Человек-Паук***"). Впрочем, не будем отвлекаться на интеллектуальный потенциал многоуважаемых янки, а обратимся непосредственно к теме нашего сегодняшнего разговора.

Freedom Force, если можно так выразиться, является классикой жанра. Издававшийся в начале 60-х годов компанией ***Marvel***, этот комиксовый сериал ***Джека Кирби*** стал предтечей последовавших вслед за ним многочисленных ***Бэтменов, Спайдер-Менов*** и иже с ними. Можно даже предположить, что не будь Freedom Force, мир никогда бы и не узнал о приключениях Человека-Летучей Мыши.

Прошло сорок лет... О приключениях компании супергероев из Freedom Force помнили разве что настоящие фанаты, некоторые из которых работали в австралийской компании ***Irrational Games***. И вот около полутора лет назад мы узнали, а "Мания" поведала, что герои культового сериала получат второе рождение (вернее, третье: не будем забывать про одноименный мультсериал) на экранах мониторов, причем в жанре, который в последнее время набирает все большую популярность, — тактическая RPG.

Задача этого текста: как следует покопаться во внутренностях игры, дабы вы понимали, с чем имеете дело, и с легкостью необычайной (а ведь именно легкости все ожидают от прочтения комиксов) смогли пройти Freedom Force от заставки до финальных титров. Приступим.

Но прежде — примите во внимание, что я приготовил для вас набор save-файлов, которые могут изрядно облегчить вам игру. Если захотите и если вам оно нужно, конечно. Информацию о том, как и что, смотрите в самом конце этого текста.

А теперь приступим.

И тут появляется главный герой...

Фраза несколько некорректная. Главных героев у вас будет как минимум **14**. Согласно перипетиям сюжета, в Freedom Force то один, то другой герой будет становиться во главе отряда (одновременно в миссии может быть задействовано не более **4** персонажей). Более того, никто не запрещает вам сгенерировать своего собственного персонажа — даже

не одного — и задействовать его в прохождении всех (хорошо, почти всех. Меньше половины! Если не пользоваться читами!) миссий. Впрочем о генерации мы поговорим чуть позже, а пока давайте разберемся с прокачкой персонажей — чай, в РПГ играем!

Как и положено во всяком порядочном ролевике, от уровня к уровню развития ваши персонажи будут продвигаться по мере набора очков (points). Более того, прибрать к рукам (то есть сделать доступным для выбора) какого-либо несюжетного или сгенерированного персонажа вы тоже сможете только при помощи очков. В связи со столь большим количеством параметров, зависящих от очков, их — пойнтов — в Freedom Force имеется целых три разновидности.

Experience Points — XP (очки опыта) — необходимы для перехода героя на новый уровень развития;

Character Points — CP (очки персонажа) — необходимы для прокачки персонажа;

Prestige Points — PP (очки престижа) — необходимы для рекрутирования дополнительных персонажей.

Все эти три разновидности пойнтов выдаются вам лишь по окончании очередной миссии, и, опять же, тут есть некоторые особенности.

XP получают все персонажи вашей команды вне зависимости от того, принимали они участие в прошедшей миссии или отсиживались на базе. Так что прокачивать возможно всех персонажей. Правда, те, кто не работает, получают несколько меньше XP, чем их более активные коллеги, так что прокачиваться быстрее будут те, кого вы чаще всего берете на задания. Плюс ко всему, на уровнях валяются бонусные XP, но они уже не распределяются между всеми членами команды, а приплюсовываются к XP того персонажа, который подобрал бонус.



▲ Minuteman — один из четырнадцати героев

CP получают только те персонажи, которые достигли необходимого количества XP для перехода на следующий уровень развития. По сути, CP — это деньги, на которые вы приобретаете дополнительные умения, атрибуты или прокачиваете уже имеющиеся у героя умения. В общем, это все знакомо...

PP — еще один аналог местной валюты. Очки престижа суммируются из тех PP, которые получают ваши герои во время миссии. Их количество зависит от того, насколько более аккуратно и менее безбашенно вы будете себя вести на миссии: помогли задержать преступника — смело рисуйте себе плюсик, разрушили дом или замочили ни в чем не повинную старушенцию — будете оштрафованы. Как я уже говорил, очки престижа вам необходимы для того, чтобы рекрутировать или, если угодно, приобретать новых персонажей в свою команду. При этом необходимые для развития сюжета персонажи будут выдаваться вам бесплатно. Но не радуйтесь, сгенерированный вами персонаж тоже будет стоить определенное (и достаточно большое) количество PP, так что сразу побаловаться им у вас не будет никакой возможности.

Вся необходимая статистика выводится сразу же по окончании очередной миссии. В окне вы увидите шесть колонок:

Character — имена всех членов вашей команды;

Activity — активность в минувшей миссии (**squad** — участвовал в миссии, **non-squad** — не участвовал);

XP Bonus? — получил ли персонаж бонус XP;

XP Gained — общее количество полученных персонажем XP;

Level Up? — может ли персонаж повысить уровень (если в боксе стоит галочка — значит, да);

CP Gained — количество CP, которое будет выделено персонажу для прокачки.

Насладившись всеми увиденными данными, жмите кнопку **Next**; чтобы кого-то прокачать, если это возможно, в открывшемся окне жмите **Team** (чтобы сразу отправиться на следующую миссию, жмите **Mission Briefing**).

Обратите внимание: *тут же имеется кнопка* ***Database****, открывающая базу данных по абсолютно всем персонажам, которые уже встречались вам в игре: Супергероям, Боссам и простым работягам. Здесь собраны все статистические сведения о персонажах, их характеристиках и пр.*

Новое окно условно поделено на две зоны:

Recruited Hero Roster — показывает всех героев вашей команды (при выделении кого-либо из них вы увидите его изображение в окошке слева);

Heroes Available — персонажи, которых вы можете рекрутировать в свою команду.

Обратите внимание: *список Heroes Available делится на две части —* ***Show Build-In*** *и* ***Show Custom****. В первом списке — герои, которые могут присоединиться к вам по сюжету, во втором — созданные вами персонажи. Стоимость задействования нового героя отображена вверху — в строке* ***Recruitments Cost****, количество же набранных вами к этому моменту PP показано в строке* ***Prestige Available****.*

Нас с вами сейчас интересует левая часть экрана. Выбирайте необходимого героя, которого вы хотите прокачать, и под его изображением давите **Training**...

В открывшемся окне есть три закладки.

Stats — показывает характеристики персонажа. И если в окошке Stats вы ничего изменить не сможете, то окошко **Attributes** позволяет вам докупать новые атрибуты персонажа (атрибуты — это некие неизменяемые черты характера и физических возможностей персонажа, типа умения летать, прыгать, пугать и т.п.). Если вам доступен новый атрибут, то кнопка **Purchase** будет выделена, и, нажав ее, вы, потратив некое количество CP, добавите атрибут к характеристикам персонажа.

Характеристик же насчитывается пять штук: *Strength (STR)* — сила, *Speed (SPD)* — скорость, *Agility (AGL)* — ловкость, *Endurance (END)* — выносливость и *Energy (ENG)* — энергия. Повторюсь, эти характеристики даются герою "при рождении" и изменению подвергнуться не могут, хотя некоторые атрибуты обладают способностью изменять в ту или иную сторону определенные характеристики.

Следующая закладка — **Powers**. Именно в ней и происходит накачка и приобретение умений персонажа.

У каждого персонажа имеется свой набор умений, и далеко не все умения доступны сразу же. Большинство более мощных умений можно купить, только если предыдущие умения достигли определенного уровня. Как на покупку, так и на апгрейд умений опять-таки расходуются CP. Ни одно умение не может быть выше пятого уровня. Впрочем, в этой закладке все понятно на интуитивном уровне: все, что вы можете нажать, — выделено, а при наведении курсора на умение вы получите всплывающую подсказку о том, что оно делает.

Опять же, весь список персонажей со всеми доступными им умениями и большинством атрибутов вы найдете в конце этого текста.

Так как количество CP ограничено, то здесь необходимо хорошенько подумать — приобретать вам новое умение или прокачать до максимума уже имеющиеся.

Вопрос "А надо ли мне ЭТО?" достаточно часто возникает в начале игры, хотя ближе к финалу персонажи, которые чаще всего идут на врага, имеют в своем арсенале все доступные умения, прокачанные до максимума.

И наконец, в последней закладке — **Info** — вы обнаружите наименование материала, из которого сделан персонаж, его вес и уровни защиты от различных напастей. Впридачу ко всему здесь же можно прочитать краткую биографическую справку. В этой закладке вы ничего изменить не можете.

А я люблю военных: красивых, здоровенных...



▲ Возможно, вы захотите создать для себя такого Супергероя. Отчего нет?

В большинстве случаев во время игры один или два персонажа запускаются на миссию автоматически — это обусловлено сюжетом. Остальных в команду вы сможете набирать самостоятельно. Конечно, выбор и так большой — 8-10 самых разных героев с разными характеристиками, атрибутами, умениями... Но согласитесь, гораздо приятнее создать собственного слабенького, хиленького Геймера и сделать из него самого суперского из всех Супергероев, представленных в игре (хотя Геймер и так суперский!). А какой простор для мультиплеера — вообразить страшно!

Генерация собственного персонажа начнется, если в самом первом экране вы нажмете кнопку **Characters**.

Сразу же вам предстоит выбрать облик будущего персонажа: либо из тех, что уже представлены в игре, либо из заранее заготовленных разработчиками скинов (впрочем, в Интернете сейчас наличествует очень много Супергероев, сделанных фанатами Freedom Force. Да и вам никто не мешает создать собственный скин с помощью специального редактора).

Если для создания собственного персонажа вы выберете кого-то из игровых героев, то характеристики, умения и атрибуты будут точно такими же, как и в игре — вам только останется их подкорректировать в соответствии со своими вкусами.

Точно так же вы генерируете и пользовательского персонажа из неигровых скинов. Только при этом вам придется вводить все с нуля: устанавливать характеристики, выбирать умения и атрибуты.

Конечно же, существует соблазн выставить все характеристики на максимум, придать герою все умения и атрибуты (их список составлен из ВСЕХ имеющихся, а это очень-очень много), прокачать умения сразу до пятого уровня и получить в свое распоряжение ходячую мясорубку. Без сомнения — все это вы можете сделать. Но...

Обращаете ли вы внимание на строчку **Prestige Cost**? Именно столько очков престижа будет стоить рекрутинг созданного вами персонажа. И вполне возможно, что вы засандалите такого героя, что при всем желании за всю игру не наберется нужного количества PP. Так что не жадничайте.

Непосредственно процедура создания персонажа несложна. И очень напоминает процесс прокачки: такой же интерфейс, те же закладки. Разве что в закладке Info следует обратить внимание на материал, из которого сделан персонаж, — от него зависят защитные свойства.

И еще. Кнопка **Edit** существует только для того, чтобы редактировать персонажей, созданных игроком. Так что у вас не получится скинуть на минимум характеристики врагов,

которые вам встретятся в игре, и пройти все миссии одним махом.

После генерации вам останется лишь нажать OK и запустить игру. Как только у вас накопится необходимое количество очков престижа, можете вводить своего Супергероя в игру.

Let's talk about sex

Именно с этой сложной и сопряженной со многими опасностями работой обычно ассоциируется управление и интерфейс в ролевиках. Просто щелкнуть в нужное место экрана, чтобы сдвинуть персонажа, обычно недостаточно. Множество кнопок, индикаторов, экранчиков и прочего мусора заслоняют чуть ли не 2/3 экрана и заставляют пользователя принимать несколько раз по пол-литра, чтобы во всем этом разобраться.

Freedom Force ведет себя в этом отношении гораздо дружелюбнее. В левом нижнем углу — от одной до четырех иконок персонажей с двумя полосочками: красной — жизнь и пурпурной — энергия (применение большинства умений отбирает определенное количество энергии). Выбрать нужного персонажа вам помогут клавиши **1—4**, а чтобы задействовать всех персонажей, достаточно нажать **5**. Чтобы выбрать в группу определенных персонажей, удерживайте **Shift** и давите по цифровым клавишам. При выборе определенного персонажа под его портретом появится раскрывающийся список с активными умениями — выбираете нужное, и этот персонаж будет пользоваться данным умением по умолчанию.



▲ Можно пошвыряться машиной...

Не менее удобно контекстное меню. Давайте рассмотрим такую ситуацию: выбранный вами персонаж по умолчанию просто лупит противника с близкого расстояния (такого рода умения есть практически у всех персонажей и, как правило, не требуют расхода энергии), но вам приспичило замочить во-о-он того ворога с помощью файербола, дабы к нему не приближаться. Неужто придется выбирать персонажа, раскрывать список, менять умение по умолчанию, а после возвращать все на круги своя? Отнюдь. Достаточно навести курсор на объект и нажать правую кнопку мыши. Тут же появится контекстное меню, в котором будет перечислено, что вы можете сделать с объектом и какие из активных умений применить на нем. Выбираете нужное, щелкаете, и все: умение по умолчанию осталось — удар, но во врага полетел файербол.

Таким же способом вы можете взаимодействовать и с неодушевленными объектами, не представляющими для вас опасности: поднять автомобиль и швырнуть его в группу бандитов, помахаться светофорным столбом, разрушить дом... Только прежде чем швырнуть авто, его надо поднять; прежде чем махнуть столбом, его надо вырвать из асфальта — значит, меню придется вызывать два раза, но это не доставляет никаких неудобств.

Окружение в Freedom Force полностью интерактивно, так что ничего недостижимого и невозможного здесь нет. Другое дело, что из-за разрушения дома с вас снимут некое количество Prestige Points, но это уже ваша проблема — по крайней мере, на первых порах удержаться от всеобщего разрушения довольно сложно. В ***Red Faction*** играли? Здесь то же самое, только разрушается все. Совсем все!

Из-за полной интерактивности окружения возникают и некоторые забавные проблемы

со здоровьем. Если вы разрушите дом, на крыше которого стоял один из ваших персонажей, то лучше ему от этого не станет, равно как и если один из ваших персонажей не успел перебежать дорогу перед близко идущим транспортом — герой, пусть даже и Супер, неминуемо будет сбит, что несомненно не прибавит ему жизни.

Кстати, восстанавливать как жизнь, так и энергию ваши герои могут, подбирая соответствующие контейнеры, разбросанные по уровню. Также по уровням можно найти и контейнеры с бонусными XP (зеленого цвета). Только вот разбросаны все эти контейнеры довольно хитро — редко какие лежат на видном месте, чаще разработчики их запрятывают под кусты, в узкие проулочки и прочие труднорассматриваемые места (труднодоступных мест здесь нет).

Если в пределах досягаемости нет ни одного нужного контейнера, а восстановить героя необходимо — выделите его и щелкните по его портрету правой кнопкой. В меню появится строчка **Heroic Revival**, задействовав которую, вы восстановите героя. Правда, этот фокус можно проделывать только раз (ну два) за миссию, и пользоваться им стоит разве что в критической ситуации. Количество доступных Heroic Revival обозначено медалькой на иконке героя.

Миссия считается проваленной, если в вашем отряде не осталось ни одного живого героя (в некоторых случаях выжить должен кто-то конкретно). Однако если хотя бы одному из персонажей удалось закончить миссию, то все ранее убиенные восстанут из мертвых, и вы вполне сможете их послать на следующее задание.

Настоятельно рекомендуется брать на задание хотя бы одного (лучше двух) прыгающего или летающего героя — бандюганы любят устраиваться на крышах. Прыгают герои самостоятельно, а вот отправить его в полет можно только из контекстного меню.

По исполнению я бы назвал Freedom Force тактической пошаговой РПГ в реальном времени. Как такое может быть? А очень даже просто. Все, что происходит в игре, происходит в реальном времени: схватки, драки, разрушения... Можно играть, как в стратегии — навели курсор на врага, щелкнули, все побежали туда, замочили... Однако таким способом дальше пятой (из тридцати с гаком) миссии вы не пройдете. Надо думать, каким героем кого мочить, каким умением воспользоваться и т.д. А одновременно раздать команды всем героям, мягко говоря, затруднительно, если вообще реально.

Так вот как раз для этого и существует режим паузы (по умолчанию — **пробел**). В этом режиме вы вольны отдавать кому угодно абсолютно любые приказания, вызывать контекстное меню, в общем, проделывать все действия, которые вы вообще способны проделать в игре. После возврата в режим реального времени вам останется лишь понаблюдать результат ваших тактических размышлений. В режим паузы вам придется входить очень часто, но это не утомляет: многообразие умений персонажей, огромное пространство для маневрирования, различные тактики действий — все это делает игровой процесс (пусть даже и в режиме паузы) не таким занудным, как, скажем, в "Демиургах" (да простят меня фанаты).

Понимание того, каким умением вы сейчас воспользуетесь, каков у него эффект, и прочего подобного существенно облегчит вам жизнь. Предположим, если вы запускаете пресловутый файербол из-за спины своего сотоварища, то, скорее всего, струя огня попадет не во врага, а в спину коллеги, что пагубно отразится на его здоровье. Некоторые умения имеют определенный радиус действия, в котором они действуют вообще на все, что в этот радиус (отображаемый белой полусферой при выборе этого умения из контекстного меню) попадает. Так что если вы захотите промыть мозги скопищу недругов (есть такое умение), то убедитесь, что в радиус действия этого умения не попадает никто из ваших — иначе он тоже на некоторое время превратится в китайского болванчика.

Атакующие умения, действующие на расстоянии, не могут работать слишком далеко. Если при использовании такого умения линия, соединяющая вашего персонажа с врагом, окрашена в красный цвет, то эффект от применения умения просто не доберется до противника.

При наведении курсора на любой объект внизу появится строчка с его описанием, силой и прочими характеристиками. Особое внимание следует обратить на поля красного и синего цвета. В синем поле вполне понятными пиктограммами указано, какое умение не причинит объекту почти никакого вреда (к примеру, персонажа, у которого в этом поле вы увидите снежинку, совершенно бесполезно замораживать); в красном, соответственно, то, что может причинить объекту максимальный ущерб.

Камера двигается в любых направлениях при подведении курсора к одной из сторон экрана; при тех же действиях, но при нажатой клавише **Alt** камера будет вращаться. Зум осуществляется колесиком мыши (впрочем, мне было проще играть, глядя на все происходящее с высоты птичьего полета), а с помощью плюса и минуса на дополнительной клавиатуре можно изменить скорость игры.

Карты миссий в Freedom Force небольшие и сразу же доступны для полного обзора — никакого "дыма войны". Хотя живые объекты, находящиеся на карте, появляются по мере вашего к ним приближения — если играли в ***MechCommander 2***, то вам это знакомо. Направление движения, как правило, указывают стрелки — желтые и красные. Желтые стрелки указывают направление на объекты, которые было бы неплохо посетить, чтобы узнать что-нибудь о происходящем и т.д., красные — на ключевые объекты, которые необходимо уничтожить, чтобы завершить миссию. Так что лучше всего исследовать сначала желтые стрелки, а затем уж стремиться к красным. В тех миссиях, где надо найти кого-либо или что-либо, стрелок нет — это логично: вам ведь надо найти, а не проследовать непосредственно к объекту поиска.

В каждой миссии вам необходимо будет выполнить определенное количество заданий. Список заданий вызывается клавишей (буквой) **О**. Задания делятся на *основные* и *дополнительные*. Понятно, что основные задания для выполнения обязательны, а с дополнительными при желании можно не церемониться. Как правило, после выполнения основного задания в списке заданий появляется еще пара-тройка дополнительных заданий, которые вам дадут враги, забитые до полусмерти и допрошенные вашей командой (впрочем, в прохождении я предоставлю вам весь список основных и дополнительных заданий, которые вам надо выполнить).

Если с кем-то **необходимо** поговорить, то над этим субъектом-объектом появится квадратик с восклицательным знаком. А вообще-то разговоры вести вы вольны с каждым мыслящим существом, но обычно, кроме индифферентных фраз, они ничего не произносят.

Примечание. *Создатели Freedom Force строго следовали заветам отцов-основателей и сумели сохранить во всей неприкосновенности комиксовую манеру как отображения, так и деления на части происходящего. Карты такие маленькие потому, что большее количество событий просто не влезло бы в выпуск комикса (это вам не тысячестраничный томик манга, комиксовый выпуск вполовину тоньше "Мании"). В прохождении я постараюсь, поелику и где возможно, сохранить манеру повествования и деление на "выпуски".*

Также в большинстве случаев я буду переводить или транскрибировать имена персонажей, хотя некоторые из них останутся в оригинальном — английском — написании. Велик был соблазн сделать Minuteman'а Минутменом, но это вышло бы пошло. A Liberty Lad вообще стал бы Освобожденышем, что совсем нехорошо — Супергерой все-таки...

Come A Hero! (Явись, Герой!)

Задания.

Основное: Поймать О'Коннора.

Дополнительное: Спасти женщину от грабителей.

Пожилой человек сидел на скамейке в парке американского городка *Патриот-Сити*. Был жаркий июль 1962 года. Человек, которого, кстати, звали *Фрэнк Стайлз*, вспоминал

время, когда он был одним из ведущих физиков в *"Проекте Манхэттен"* — самом одиозном американском проекте, положившем начало гонке ядерных вооружений. Фрэнка выгнали из проекта, заподозрив в том, что он русский шпион. Но это было не так. И вот сейчас он сидел на скамейке...

Вдруг чье-то знакомое лицо промелькнуло перед Фрэнком. "*О'Коннор*! Из "Проекта Манхэттен", — подумал Фрэнк. — "Что он здесь делает? Да еще в таком виде?" Фрэнк незаметно проследовал за О'Коннором и, увидев, что тот встретился с человеком в папахе, на которой вызывающе алела пятиконечная звезда, спрятался в кустах. О'Коннор передал человеку папку с документами, и тут... старые ноги Фрэнка не выдержали, и он с треском вывалился из своего укрытия. "Так вот кто шпионил на русских! О'Коннор, как ты мог..." Голос Фрэнка был так же звучен, как и в молодости.

О'Коннор поднял пистолет. Прозвучавший выстрел, казалось, затмил все остальные звуки во вселенной. Теряя сознание и выронив свою трость, набалдашником которой служил символ Америки — белоголовый орлан, распростерший крылья, Фрэнк из последних сил старался дотянуться до предателя, но смог лишь прикоснуться к пьедесталу монумента Неизвестного Солдата Конфедерации.

Такие монументы стоят почти в каждом американском городе — страна должна знать в лицо героев, освободивших ее от рабства и сделавших оплотом демократии во всем мире!

Произошло что-то странное: казалось, сам Неизвестный Солдат передает свою потустороннюю энергию умирающему ученому. Так оно и было! Раны зажили, боль исчезла, мускулы Фрэнка стали столь же крепкими, что и были во дни его молодости, да и морщины на лице разгладились... Невероятная сила обуяла ученого. Фрэнк понял, что он больше не может быть тем самым старым, опозоренным Фрэнком Стайлзом. "*Minuteman*," — пришло ему в голову неожиданное и абсурдное прозвище. — "С этих пор я буду зваться Minuteman! И пора уж найти этого предателя О'Коннора — выяснить, кому и какие документы он передал."



▲ **Одним махом — семерых убивахом! Хорошо, двоих...**

Эта миссия учебная. В ней вы научитесь всему тому, что я так красочно, надеюсь, описал выше. Но лучше один раз попробовать, чем сто раз прочитать, так что смело следуйте по желтым стрелкам, щелкая на вращающиеся логотипы Freedom Force и расправляясь попутно с бандитами, которые встретятся вам на пути.

Выйти из парка можно, только разбив вдребезги ворота. Допросив бандита, который засел на крыше дома, немедленно спрыгивайте с нее и отбегайте подальше — бандит оказался настоящим камикадзе и взорвал дом вместе с собой. Но зато красная стрелка укажет на О'Коннора. Вы можете забить его, но поговорить вам не удастся до тех пор, пока в округе шныряют бандиты. Убейте их, а уж потом допрашивайте предателя.

Кстати, это справедливо и для всех остальных случаев — вы не можете допросить кого-либо, пока рядом шныряют враги.

О'Коннор расскажет вам, что человек с украденными документами прячется на складе бумаги *Старого Уилсона*. Понятно, что предатель вас не узнал, но отомстить ему за убийство Фрэнка Стайлза все-таки надо!

И здесь в наше повествование врывается некий таинственный персонаж: "Он готов к миссии, но еще не натренирован!"

К какой миссии готовят нашего героя? Что ожидает его? И что это за таинственный голос? Об этом — в следующих частях!

Strange Visitors (Странные гости)

Задания.

Основные: Поймать Сухова; поговорить с незнакомцем; при помощи Ментора допросить бандита.

Дополнительные: Отправить в нокаут всех охранников; не разбудить охранников на постах.

Оказавшись у давным-давно заброшенного бумажного склада, Minuteman все-таки решается зайти туда. И это несмотря на то, что везде понатыканы посты охраны. "Лучше бы их не тревожить", — решает Minuteman. Действительно, ведь ему нужен лишь русский агент и совершенно не нужно ставить на уши весь Патриот-Сити.

"Он решил", — сказал таинственный голос. — "И он выполнит свое решение. Это тот, кто мне нужен!"



▲ **Ментор промыл мозги всем. Самое время, пока они не соображают, заняться их истреблением.**

На самом деле все просто — достаточно подойти к охранникам сзади и замочить их, не дав добраться до кнопки включения сигнализации. Обыкновенная "воровская" миссия!

Порядочное количество бандитов засело на крышах. Тут вам предстоит решить для себя небольшую дилемму: либо, не обращая внимания на засевших на крышах бандитов, сначала обезвредить все охранные посты, либо наплевать на выполнение дополнительного задания.

Когда Minuteman доберется до ярко-освещенной площадки с грузовиком, он наконец встретится с русским шпионом — *Суховым*. Позвав своих ребятишек на подмогу, Сухов сбежит, пожелав "новой встречи в другой жизни" и оставив Minuteman'а с толпой охранников, с которой он явно не справится в одиночку. Но тут, откуда ни возьмись, появился субъект в зеленом костюме, который на пару с нашим героем тут же обезвредил наглецов.

Единственный из уцелевших охранников не захочет говорить с Minuteman'ом. Может, этот странный субъект сможет его разговорить? Он ведь явно пользовался какими-то психическими воздействиями, когда уничтожал охранников Сухова! Поговорите с ним.

Странный пришелец не захочет представляться, сославшись на то, что на церемонии нет времени, однако допросит бандита. Оказывается, Сухов укрылся в шпионском логове на заброшенной фабрике. Бежим туда, оставив на потом вопросы о том, кто эта странная фигура и можно ли ей доверять.

Strange Visitors 2 (Странные гости 2)

Задания.

Основное: Поймать Сухова.

Дополнительное: Уничтожить всех бандитов.

Minuteman'у надо срочно захватить предателя и узнать о его планах. Теперь вас уже двое. И надо в полной мере использовать ментальные способности вашего новообретенного друга (или замаскированного врага?).

Это поисковая миссия, а значит, вам придется обегать всю карту, уничтожая всех недружелюбно настроенных к вам персонажей и разыскивая советского шпиона.

Псионический друг Minuteman'a не может взбираться на крыши — так что эту заботу Minuteman'у предстоит взять на себя, — зато он неплохо промывает мозги врагам (да и вам тоже) и может их укокошить псионическим ударом.

А у Minuteman'a неплохо получится с крыши разбить бочки с фризером, чтобы на некоторое время заморозить бандитов. Правда, для этого вы должны были прокачать у Minuteman'a умение *Minute Missle* — кто этого не сделал, я не виноват!

В конечном итоге ваша команда напорется на Сухова, которого надо немножко поколотить, и он согласится с вами поговорить, правда, только после того, как вы уничтожите толпу его телохранителей.

Сухов, как настоящий коммунист, ничего не скажет, и Minuteman воспользуется своим энергетическим умением, чтобы слегка попугать шпиона. Дурное дело нехитрое: заряд не попадет в Сухова, зато расколотит бочки с фризером, которые мгновенно превратят его в глыбу льда.

"Плохо дело", — скажет ваш попутчик. — "Энергия-Икс наверняка вступила во взаимодействие с заморозкой, и последствия этого предсказать невозможно".

"Энергия... Чего?!" — спросил Minuteman.

"Пойдем со мной, Фрэнк Стайлз, нам надо о многом поговорить".

Пока они бежали к центру Патриот-Сити, в голове у Minuteman'a постоянно звучал голос, вещавший что-то о том, что "несмотря ни на что, Энергия-Икс приносит свои плоды. Эксперимент должен продолжаться".

Skating On Thin Ice (Катание по тонкому льду)

Задания.

Основные: Найти причину замерзания парка; освободить замороженных людей; не упустить Ледяную Королеву и поговорить с ней.

Дополнительное: Уничтожить всех бандитов.

По дороге они познакомились. Незнакомец представился как *Ментор (Mentor)* и привел Minuteman'a в помещение, которое очень скоро станет известно всем гражданам Патриот-Сити как *Крепость Свободы (Freedom Fortress)*. Тут-то и раскрылись все тайны.

На далекой планете *Домейн* диктатор *Лорд Доминион* готовил захват Земли. Причем никакие войска Домейна для этой цели не предназначались — Землю для Лорда Доминиона должны были захватить сами земляне. Причем самые отпетые злодеи. И сделать это они должны были при помощи Энергии-Икс — секретного оружия домейнцев. Попав к заранее намеченным Лордом Доминионом владельцам, канистры с Энергией-Икс должны были наделить их Суперсилой, которая позволила бы им в кратчайшие сроки уничтожить население Земли и подготовить ее к колонизации. Этот безумный план подслушал изобретатель Энергии-Икс — Ментор — и решил остановить Лорда Домейна. Для этого он угнал один из снаряженных канистрами с Энергией-Икс кораблей и отправился на Землю с целью наделить этой энергией самых достойных представителей человечества, дабы они могли противостоять захватчикам. Но случилось непредвиденное — корабль Ментора был подстрелен над Патриот-Сити войсками Лорда Доминиона, и канистры упали на землю, сделав Супергероями самых неожиданных владельцев.

У Ментора был единственный выход: собрать под свое крыло всех, в ком добро пересилило зло, и очистить с их помощью Патриот-Сити от скверны. Для этого он и создал

Крепость Свободы, в которой с помощью детекторов, установленных по всему городу, обнаруживалось любое проявление Энергии-Икс в Патриот-Сити.

Minuteman, как бывший физик-рационалист, конечно, не поверил Ментору, но лучшим доказательством справедливости слов Ментора был... сам Minuteman.

Сработал детектор. Что-то странное происходило в парке города. Он замерз! Целиком покрылся льдом. И это — в июле! Скорее всего, произошло то, чего так опасался Ментор: фризер, заморозивший Сухова, вступил во взаимодействие с Энергией-Икс и сделал из него Супергероя. Вариантов не оставалось — надо было спасать город. Minuteman с Ментором отправились в парк.

Увидев, как пара краснозвездных болванов заморозили ни в чем не повинного горожанина, наши герои немедленно их уничтожили и освободили несчастного. Оказывается, по всему парку происходит нечто подобное — людей превращают в лед. Бегите их выручать и избавляться от бандитов. Будьте осторожны: вы хоть и Супергерои, но и вас можно заморозить!

Все остальное — дело техники: забитая до полусмерти *Ледяная Королева* — сподвижница Сухова *Ольга* — расскажет о том, что парк замораживается при помощи насосов, и пригрозила какой-то Ядерной Зимой. Оправляемся к насосной станции.

Skating On Thin Ice 2 (Катание по тонкому льду 2)

Задания.

Основные: Найти и освободить Minuteman'а и Ментора; уничтожить насосную станцию; захватить Ольгу и допросить ее; Эль Дьябло должен выжить.

Ай, как неаккуратно! Подбежав к насосной станции, Minuteman и Ментор лицом к лицу столкнулись с Суховым, который теперь, после воздействия Энергии-Икс, стал Супергероем по кличке *Ядерная Зима*. Дабы продемонстрировать свою мощь, Ядерная Зима тут же заморозил наших героев, желая забрать их с собой в СССР, дабы украсить ими свою *dacha*.

Кто же спасет Супергероев? Кто остановит Ядерную Зиму? А вот кто! В парке появился новый персонаж, который тут же сжег очередного бандита и освободил ото льда местную гражданку. Представившись гражданке как *Эль Дьябло*, он тут же отправился наводить в парке порядок.

Учтите, вы ни в коем случае не должны потерять Эль Дьябло, иначе придется переигрывать миссию заново! Однако проблем возникнуть не должно — как только вы освободите одного из замороженных героев, вы отправитесь в дальнейший путь вдвоем, а после освобождения второго — втроем.

Разрушая насосную станцию, будьте осторожны — не задавите кого-нибудь руинами. После уничтожения насосной станции разберитесь с охранниками Ольги и поговорите с ней. Оказывается, Ядерная Зима украл ядерную боеголовку и отправился с ней к докам, где стоит авианосец. Чего проще для Супергероя проникнуть на авианосец, погрузить бомбу на самолет, а потом... И представить страшно!

Nuclear Winter (Ядерная Зима)

Задания.

Основные: Уничтожить всех ледяных воинов и узнать, куда направился Ядерная Зима.

Дополнительное: Уничтожить всех слуг Ядерной Зимы.

Героя, так удачно спасшего Minuteman'а и Ментора, раньше звали *Рикардо*, и он был предводителем одной из многочисленных банд подростков из латиноамериканских кварталов Патриот-Сити. Когда Энергия-Икс попала на Рикардо, он почувствовал, что его ру-

ки в огне, он весь был в огне — но этот огонь не сжигал его. Более того, Рикардо ощутил власть над этим огнем и желание прекратить войны между бандами, да и вообще навести порядок в городе. Полетев на очередную разборку, он с помощью огня выбил ножи из рук дерущихся.

"Ну, Рикардо", — сказали ему тогда друзья, — "ты примчался сюда прямо как El Diablo!" С этих пор Рикардо перестал существовать, зато на свет народился Эль Дьябло. Ну а дальше — вы знаете...

Боеголовка была уже готова к погрузке, когда на авианосец прибыла команда Супергероев. Приказав своим архаровцам уничтожить незваных гостей, Ядерная Зима взвалил боеголовку на плечи и куда-то умчался.

▲ Если со смаком подолбать самолет, то он взорвется. Впрочем, лучше это делать издалека.

В этой миссии вас ожидает обыкновенное всеобщее мочилово. Попробуйте уничтожить большинство врагов издалека — взрывая бочки с топливом и самолеты. А в остальном — все просто. В конце концов вы встретитесь с Ольгой, и она расскажет вам, что Ядерная Зима отправился на пирс.

Nuclear Winter 2 (Ядерная Зима 2)

Задания.

Основное: Освободить из плена Мен-Бота.

По пути к пирсу вам предстоит преодолеть ледяной каньон. При входе в него Ментор установит телепатическую связь с кем-то еще, кто оказался под воздействием Энергии-Икс. Этот Супергерой неосмотрительно попал в ловушку Ядерной Зимы, и теперь ваш долг — освободить несчастного из ледяного плена: глядишь, прибавление в команде появится!

Здесь враги будут сыпаться на вас со всех сторон, а направление движения укажет стрелка. Вариантов прохождения тут два: либо проводить тщательную зачистку, либо быстро бежать вперед до ледяной глыбы, в которой нежится несчастный, и, уничтожив близлежащую охрану, освободить героя. Решайте сами.

Nuclear Winter 3 (Ядерная Зима 3)

Задания.

Основные: Отдать Ядерную Зиму в руки правосудия; деактивировать ядерную бомбу; Minuteman должен выжить.

В нашу компанию затесался новый человек (или все-таки машина?), но сейчас некогда у него узнавать, кто он, что он и откуда. Ядерная Зима решил уволочь украденную боеголовку подальше от вашей надоедливой компании, но малость не рассчитал: грузовик, на котором он перевозил бомбу, проскользил по заледеневшему пирсу и свалился, бомба вылетела из него, а тут и вы на подходе!

В этой миссии надо быть внимательными и быстрыми. Для начала расправьтесь со всеми прихвостнями Зимы — чтобы сзади никого не оставалось! Потом с ними разбираться будет некогда.

Затем бегите к боеголовке, но с таким расчетом, чтобы Minuteman подбежал прямиком к ней, а все остальные выманили на себя охрану и увели ее подальше от бомбы. Как

только Minuteman окажется поблизости от Сухова, стоящего рядом с бомбой, вредный шпион поставит ее на боевой взвод, и у Minuteman'а (и только у него — поэтому он должен остаться в живых) будет 60 секунд, чтобы разобраться в механизме и обезвредить бомбу. Постарайтесь ничем не задеть бомбу и не давайте врагам стрелять в нее — она взорвется раньше времени.

Чтобы обезвредить бомбу, выделите Minuteman'а, вызовите на бомбе контекстное меню и давите *Examine*. После того как Minuteman сообщит о том, что он знает, как обезвредить бомбу, снова вызывайте контекстное меню и теперь уже жмите *Disarm*. Секунд через 10-15 бывший физик деактивирует боеголовку, и теперь можно вплотную заняться амбициозным шпионом. Но по-прежнему старайтесь никак не потревожить бомбу.

После разгрома Ядерная Зима перейдет в руки полиции, ваша команда получит название *Сила Свободы (Freedom Force)* и отправится в Крепость Свободы вкушать заслуженный отдых, а новый железный друг заработает кличку *Мен-Бот*, потому что ему абсолютно все равно, как его будут называть. Какой-то камень лежит у него на душе. Но об этом после...

In The Nick Of Time (С Ником по жизни)

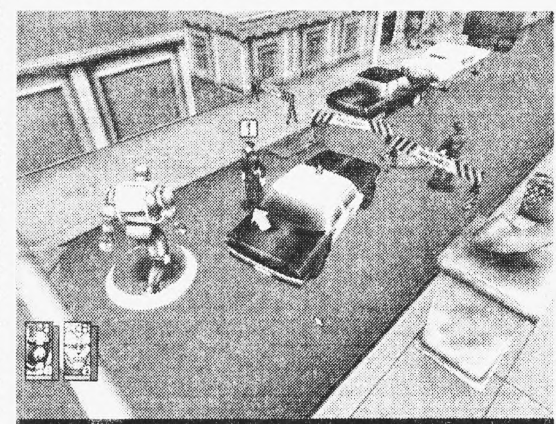
Задания.

Основные: Поговорить с шефом полиции у банка; банк не должен быть уничтожен; защитить Ника Крафта; взорвать бронеавтомобиль; поймать всех банковских грабителей.

Дополнительное: Не допустить разрушения какой-либо части банка.

Мен-Бот не всегда ходил запакованным в металлический скафандр. Раньше он был обыкновенным человеком по имени *Тед Тейлор*. Энергия-Икс овладела им, когда Тед ехал в машине со своей девушкой. Энергетический удар получился весьма сильным, и Тед не смог удержать машину на дороге. По счастью, никто не пострадал — девушка, увидев превращение Теда в Супергероя, с воплями ужаса сбежала с места катастрофы, а сам Тед отправился к своему брату-ученому. *Том*, брат Теда, определил, что в несчастном присутствует огромное количество неизвестной энергии, которая может быть небезопасна для окружающих. Поэтому Том предложил Теду облачиться в защитный костюм, который он недавно изобрел для работы с радиоактивными веществами. Уговаривая Теда надеть костюм, Том невзначай прикоснулся рукой к плечу брата... Том погиб. А Тед, шокированный произошедшим, облачился в железяки и превратился в Мен-Бота — сильного и несчастного Супергероя, которому никогда уже не грозило показаться миру в нормальном обличье!

В Патриот-Сити было утро. По дороге на работу люди вовсю обсуждали происшествия минувшей ночи: арест советского шпиона, укравшего ядерную бомбу, появление группы людей в карнавальных костюмах, называющих себя Freedom Force и, по слухам, поспособствовавших раскрытию заговора... Мужчины скептически ухмылялись, дамы томно опускали глаза, с дрожью в голосе произнося "Эль Дьябло", полиция не скрывала удовлетворения от появления добровольных и сильных помощников, а дети, как и положено, создавали фан-клубы Супергероев. Президентом одного из таких клубов был пятнадцатилетний *Ник Крафт* — самый большой фанат Freedom Force. Его заветной



▲ **Пора поговорить с шефом полиции. Сзади — выбегающие из банка грабители.**

мечтой было увидеть команду в работе, и вот этим утром ему повезло: мимо Ника по улице пробежала знаменитая четверка из Силы Свободы — они только что получили сообщение о происходящем ограблении банка.

Ник, недолго думая, сорвался вслед за своими кумирами, несмотря на запрет Minuteman'a. Команда разделилась: Ментор с Мен-Ботом отправились непосредственно к банку, а Minuteman с Эль Дьябло побежали прикрывать пути возможного отступления бандитов.

После разговора с полисменом быстренько уничтожьте выбежавших из банка бандитов и взорвите броневик. Будьте аккуратны — не порушьте банк и постарайтесь уничтожить бандюганов как можно быстрее: им все равно нечего терять, и они палят во все стороны без разбора, а за вашими спинами — непоседливый мальчишка, и вы не должны допустить его гибели.

После взрыва авто через пролом в задней стене банка выбегут еще двое грабителей и помчатся по улицам Патриот-Сити. Ваша задача: догнать их и поговорить с ними по-свойски.

На допросе вы узнаете, что стрелку бандиты забили в кинотеатре *"Старлайт"*, рядом с которым как раз должен находиться Эль Дьябло.

In The Nick Of Time 2 (С Ником по жизни 2)

Задания.

Основные: Уничтожить бандитов в кинотеатре "Старлайт"; защитить Ника.

Несмотря на то, что эта миссия кажется на первый взгляд простой, выполнить задания будет нелегко. Во-первых, Эль Дьябло здесь один, а бандитов много, во-вторых, непоседа Ник хоть и не будет преследовать Эль Дьябло по пятам, но побежит переулками и в самый неподходящий момент окажется под перекрестным бандитским огнем. Поэтому не обращайте внимания на красную стрелку, которая будет навязчиво указывать на крышу кинотеатра, — с засевшими там бандитами вы разберетесь позже. Сначала проведите зачистку на земле, чтобы находящиеся там ублюдки в запале не расстреляли мальчишку, а уже потом взлетайте на крышу с помощью контекстного меню и добивайте находящихся там гангстеров.

Вот вроде и все.

Последний из выживших гангстеров даст вам наводку на главаря мафии — *Пинстрайпа*. Он сейчас должен находиться в пиццерии *"Неаполь"*, поблизости от которой как раз прогуливается Minuteman.

In The Nick Of Time 3 (С Ником по жизни 3)

Задания.

Основное: Уничтожить Пинстрайпа, пока Ник не умер.

Minuteman увидел Пинстрайпа там, где и предполагалось, — у кафе "Неаполь". Но, на свою беду, непоседливый Ник прибежал туда же практически одновременно с Minuteman'ом и тут же был подстрелен главой мафии. "Я буду мстить, и мстя моя будет ужасна!" — вскричал Minuteman и, призвав на помощь всю свою команду, принялся за Пинстрайпа.

Тут особо говорить нечего. Телохранителей Пинстрайпа в округе довольно приличное количество, да и сам главный мафиози — парень не слабенький. Так что — удачи вам!

Prehistoric Panic (Доисторическая паника)

Задания.

Основные: Защищать Алхимисс до тех пор, пока она не закроет портал; найти портал; уничтожить всех динозавров, чтобы можно было закрыть портал.

Пока Ник истекает кровью в Крепости Свободы, перенесемся на некоторое время назад и в другую часть Патриот-Сити.

Хэнк Уотерз лежал в каюте своего рыболовецкого суденышка, носящего воинственное название Man O'War, и размышлял о своей несчастной судьбе — с тех пор как местными бандитами стал командовать Пинстрайп, житья для честного бизнесмена, каковым Хэнк себя считал, совсем не стало. Поборы мафии превосходили тот скромный доход, который Хэнк получал от ловли и продажи рыбы. Он серьезно подумывал о том, чтобы уйти от дел. Неожиданно открылся люк, заменявший в каюте дверь, и на фоне грозового неба появилась девичья голова. Как успела сообщить девчонка, она не собирается грабить Хэнка — просто она сбежала из дома и думала, что на судне никого нет и она сможет здесь переночевать. Больше они ни о чем поговорить не успели, так как разразилась буря и Хэнку пришлось поспешить на мостик, дабы утлый кораблик не выбросило на берег. Буря была ужасной: судно метало по волнам как щепку, и удержаться на скользкой палубе было совсем не просто. Два события случилось одновременно: в девчонку попал поток Энергии-Икс, а Хэнка, на секунду потерявшего бдительность от изумления, выбросило за борт. Девчонка, вокруг которой по-прежнему сиял фиолетовый ореол, протянула руку Хэнку, и он почувствовал, как энергия от нее перетекает в него. Так в Патриот-Сити появилось еще два Супергероя — *Man O'War* и *Sea Urchin*, — первые два героя, которых вы можете рекрутировать. Сразу на обоих вам не хватит очков престижа, так что предстоит выбирать.

Но вернемся к нашему Нику. Он потерял очень много крови, и чтобы спасти парню жизнь, пришлось перелить ему кровь Minuteman'а. Пока еще Ник без сознания, и неизвестно, как на него повлияла кровь, заряженная Энергией-Икс: может быть, с ним ничего не случится, может, он тоже получит часть силы Энергии-Икс, а может, Энергия-Икс так изменила генетический код крови Minuteman'а, что она просто будет отторгнута, и мальчик погибнет.

Крайне невовремя раздался сигнал тревоги: сканеры обнаружили активность Энергии-Икс в районе парка. Судя по всему, там происходит что-то серьезное. Эль Дьябло оставил Minuteman'а с Ником, а сам принял командование на себя. Отряд отправился к парку.

Но уже на подходе до Героев донеслись душераздирающие людские крики, а по улицам Патриот-Сити навстречу команде Freedom Force понеслись... самые настоящие динозавры. Следом за ними бежала красивая девушка в костюме Супергероя. Она уничтожила одного динозавра. Второго сжег Эль Дьябло. Так в отряде произошло прибавление — *Алхимисс (Alchemiss)* с негодованием отвергла домогательства знойного латиноса и предложила побыстрее отправиться к парку. Очевидно, именно там открылся временной портал, через который в мирный Патриот-Сити ворвались доисторические животные, вызвавшие панику.

С первого раза Алхимисс не удастся закрыть портал — сначала нужно уничтожить всех динозавров в городе. Придется побегать по всей этой части Патриот-Сити. После уничтожения всех ящеров закрывайте портал и встречайте Тирранозавра — огромного, страшного и совершенно безбашенного. Не допустите, чтоб он разнес все вокруг по камешку, а лучше вообще не давайте ему разрушить что-либо! Правда, это сложно...

После уничтожения Тирранозавра Алхимисс получит официальное приглашение присоединиться к Freedom Force и, очевидно на радостях, упадет в обморок. В Крепость Свободы ее!

Here Today, Gone Forever (Нынче здесь, а завтра — там)

Задания.

Основные: Установить причину землетрясения; закрыть все дыры.

Дополнительное: Не допустить, чтобы муравьи причинили ущерб больше, чем на $50000.

Катерина Прайс прославилась в университете тем, что свела с ума практически всю мужскую часть студентов, однако она не очень-то обращала внимание на притязания на ее руку и сердце. Ей нравилось все потустороннее, а растрачивать себя на всякую ерунду у нее не было ни времени, ни желания. Энергия-Икс обрушилась на Катерину как раз во время ее занятий белой магией, и вполне естественно, что в награду она получила разнообразные магические умения и стала Алхимисс.

В Крепости Свободы место выздоровевшего Ника заняла Алхимисс, но и она недолго пробыла без сознания. Новый сигнал тревоги разбудил ее. В деловой части Патриот-Сити происходят непонятные землетрясения, связанные скорее всего с очередным проявлением Энергии-Икс. Отряд отправился на проверку.

На улице наши герои были поражены увиденным: гигантские муравьи хватали все, что плохо лежит, и куда-то тащили. Это разграбление города необходимо было остановить, а значит, требовалось найти логово муравьев.

Отправившись по стрелке, вы вскоре доберетесь до дыры в земле, куда муравьи и тащат все, что им удалось подобрать на улицах.

▲ **Гигантские муравьи очень любят плеваться кислотой. Учтите это.**

Эти дыры будут открываться по всей деловой части Патриот-Сити, поэтому лучше всего разделить команду на две части и отправлять героев одновременно в разные концы города — направление укажут стрелки.

Муравьи могут отравлять кислотой — учтите это при наборе команды.

После разрушения самой большой дыры вы получите сообщение от Ментора, который призовет вас поскорее прибыть в Крепость Свободы, на которую тоже напали муравьи.

City Of Darkness (Город Тьмы)

Задания.

Основные: Обнаружить в подземелье логово муравьев; Мен-Бот должен остаться в живых; освободить всех людей.

Прямо посреди главного зала Крепости Свободы зияет дыра в подземные коммуникации Патриот-Сити, проделанная муравьями, — больше никакого видимого ущерба насекомые не нанесли.

Разумеется, команду Freedom Force обуял справедливый гнев, и все, кто хотел, отправились в подземелье вслед за Мен-Ботом, уверенным в том, что муравьи не нанесут особого ущерба его броне.

В подземелье вам придется разрушать каменные завалы, расположенные в торцах коридоров, чтобы пройти в разные части подземного города. Разумеется, навстречу вам будут попадаться муравьи и *Даркмены* — порождения *Тени*.

Кроме того, время от времени путь вашему отряду будет преграждать еще один Супергерой — *Муравей (The Ant)*. Он станет вас просить подобру-поздорову покинуть подземелье, так как его владычица — Тень — не любит подобных гостей. С Муравьем следует безжалостно расправляться — ничего с ним не случится, он просто будет закапываться под землю.

Также вам будут попадаться клетки с заключенными в них людьми. Клетки следует раз-

бивать, но только прежде уничтожьте всех вражеских созданий, чтобы невинные люди не попали из огня да в полымя.

В конце концов вы повстречаетесь с самой Тенью, которая прикажет Муравью уничтожить ваш отряд с помощью насекомых. Но не тут-то было! Как раз в этот момент Муравей отойдет от наркотиков, которыми его напичкала Тень, чтобы контролировать его сознание, и откажется выполнять приказ.

С этого момента Муравей принадлежит вам.

Where Shadows Fall 1-2 (Там, где падают тени 1-2)

Задания.

Основные: Загнать Тень в ее логово и уничтожить; Муравей должен выжить.

Джон Миллер учился на последнем курсе колледжа и был тем, кого принято называть "ботаником", — худенький очкарик, увлеченный энтомологией и не терпящий всех тех невинных развлечений, которыми так увлекаются старшеклассники, — спорт, девушки, выпивка... Ему гораздо милее был мир насекомых, который он изучал с необычайным усердием. Разумеется, он не мог постоять за себя и частенько ходил с синяками, которые ему сажали более продвинутые "товарищи". Не брезговал Джон и сбежать с места назревающей стычки. Так он хотел поступить и в тот памятный день, когда после своей вылазки на природу решил зайти в бар — пропустить стаканчик чего-нибудь освежающего. Но в тот момент, когда он уже готов был сделать ноги, Энергия-Икс сотворила из него Супергероя, и он, раскидав своих обидчиков одним движением плеча, скрылся под землю, где и попал под власть Тени, с которой теперь ему не терпится расправиться.

Правда, Эль Дьябло не был уверен, стоит ли всей честной компании доверяться Муравью — ведь он может и в ловушку завести. Однако Minuteman совершенно справедливо заметил, что "каждый должен получить второй шанс", и инцидент был улажен.

Тактика в этих двух эпизодах такая же, как и раньше: бегите вперед, разрушайте завалы, уничтожайте Даркменов. Помните, что Муравей способен закапываться в землю и пробираться под ней в любое место, оставаясь незамеченным.

Чтобы открыть ворота, за которыми скроется Тень, надо позвонить в колокольчики, расположенные по бокам от ворот.



▲ Тень боится света, а значит — долой колонны, и да будет Свет!

После того как ваша команда окажется в логове Тени, вам предстоит сделать три вещи: во-первых, потушить факелы, расположенные по бокам трона Тени, во-вторых, разрушить колонны, поддерживающие свод логова Тени, и в-третьих, постоянно обороняться от Даркменов, которых в неограниченном количестве генерирует Тень. Отправьте кого-нибудь посильнее разрушать колонны, а всеми остальными своими героями отбивайтесь от Даркменов.

Как только колонны будут разрушены и свет зальет логово Тени, поучите ее уму-разуму, а затем пообщайтесь.

Оказывается, Тень — бывшая супермодель *Амбер*, которая разозлилась на весь мир, когда шрам украсил ее миловидное личико, а получив от Энергии-Икс силу и возможность

создавать Даркменов, она удалилась от мира в подземелье, чтобы мстить. Муравей расскажет Амбер, что шрам ничуть ее не портит, и бывшая Тень уже будет готова перейти на сторону Freedom Force, но тут ее бывшие слуги Даркмены набросятся на нее...

Черен конец этой истории!

Looking For Trouble 1-2 (В поисках неприятностей 1-2)

Задания.

Основные: Найти базу Пинстрайпа; уничтожить и допросить гангстеров; уничтожить Пинстрайпа; разрушить четыре склада Пинстрайпа.

Дополнительные: Забрать у уличного грабителя сумочку и вернуть ее.

Прошло два дня. Ранним утром на стол к Ментору легло письмо, в котором говорилось о том, что наш старый знакомый, глава местной мафии Пинстрайп (если вы помните, ему удалось сбежать), решил полностью взять Патриот-Сити в свои лапы.

Ник, услышав имя человека, который чуть было не отправил его на тот свет, тут же появился перед Ментором и Minuteman'ом с просьбой взять и его с собой на операцию — благо он себе уже и супергеройский костюмчик справил, да и вообще он себя чувствует в силах сражаться за добро. Тем более с Пинстрайпом.

Разумеется, Minuteman запретил Нику и нос показывать на улицу. Но недаром Нику всего 15 лет — ни одна дверь не удержит такого настырного молодого человека, который для себя уже все решил! Пока Minuteman с компанией товарищей разыскивает по всему Патриот-Сити логово Пинстрайпа, Ник решил устроить собственное расследование.

Пока Ник в гордом одиночестве — просто бегайте от одной группки бандитов к другой, избивайте их до полусмерти и расспрашивайте о местонахождении Пинстрайпа. Когда вам это уже надоест, владелец магазина электронной техники, которого вы спасете от рэкетиров, скажет вам, что эти рэкетиры приходили от Пинстрайпа и вот как раз стоит его грузовик. Нику осталось лишь забраться в грузовик и дождаться водителя.

Ну вот, наш башибузук и в логове Пинстрайпа. Правда, пока он докладывал остальным, где находится, его услышали, и парню на этот раз точно не выкарабкаться, но тут откуда ни возьмись появились *Закон и Порядок (Law & Order)* — два Супергероя в одном теле. Раньше они были двумя разными людьми — полицейским, работающим по программе охраны свидетелей, и женщиной, которую он охранял. Но Энергия-Икс сделала свое дело, и они слились в одного Супергероя, при этом оставаясь двумя разными личностями.

Тут надо заметить, что Закон и Порядок — два разных героя, которых вы можете рекрутировать. За каждого из них придется платить отдельно. Однако и у того и у другой есть умение *Transform*, и если вы прокачаете это умение, то в любой момент можете превращаться в напарника.

Раскидав бандитов, обступивших Ника, и дождавшись команды Freedom Force, Закон и Порядок отправились рушить склады Пинстрайпа, а нашим героям выпала нелегкая работа по зачистке окружающей территории.

Уничтожив всех гангстеров, займитесь разрушением складов Пинстрайпа (*Pinstripe's Warehouse*). Но только не трогайте обычные склады — будете оштрафованы! Впрочем, если вы будете слишком долго возиться с гангстерами, Закон и Порядок сделают за вас большую часть работы.

После разрушения последнего склада появится Пинстрайп и тут же примется с помощью своих подручных расстреливать вашу команду из автоматов. Мало того, откроется портал, из которого появится робот, который тоже не очень хорошо воспитан, да и к тому же умеет телепортироваться. Что делать, я думаю, рассказывать не надо. Уничтожьте всех!

После удачного завершения операции команда решит взять поверженного робота с

собой в Крепость Свободы — чтобы отремонтировать и перепрограммировать. Железный парень, который не боится радиации и умеет телепортироваться, нужен в хозяйстве всегда.

А по дороге на базу Minuteman завербует в команду еще одного персонажа — *Пулю (Bullet)*, в миру — *Дуайта Эрроу*.

Wanted — The Minuteman (Разыскивается: Minuteman)

Задания.

Основное: Найти украденные сумки с деньгами и вернуть их.

Дополнительное: Уничтожить всех грабителей.

Робота починили, и в вашей команде появился еще один персонаж — *Майкровэйв (Microwave)*. Кроме того, и Ник стал теперь полноправным членом Freedom Force и носит прозвище *Liberty Lad*, но если вы не возражаете, я по-прежнему буду звать его Ником — так привычнее.

А на улицах Патриот-Сити происходит нечто невообразимое: некто, очень похожий на Minuteman'а, занимается грабежами и разбоями.

Разумеется, подобное преступление не может остаться безнаказанным, и отряд Freedom Force снова в деле!

Собственно, эта миссия несложная: вам надо всего лишь уничтожить всю шайку грабителей, тусующуюся за углом, и вернуть сумки тому человеку на которого укажет стрелка.

После всего этого Minuteman'а арестует полиция и препроводит в участок. Вот теперь-то и предстоит настоящая работа — вернуть Minuteman'у честное имя и выяснить, что же за великий имперсонатор скрывался под маской Minuteman'а и совершал все злодеяния.

Wanted — The Minuteman 2 (Разыскивается: Minuteman 2)

Задания.

Основные: Отдать клон Minuteman'а в руки правосудия; Liberty Lad должен остаться в живых.

Дополнительное: Уничтожить всех бандитов.

После ареста Minuteman'а командовать отрядом, потерявшим одного члена, пришлось Нику, страшно разозленному совершенной несправедливостью. Но выход только один — поймать двойника Minuteman'а и отдать его в руки полиции.

Тем более что это не так сложно сделать. Алхимисс сообщила с базы, что двойник Minuteman'а находится у ювелирного магазина. Вот он! Естественно, что, увидев рассерженных не на шутку членов команды Freedom Force, шутник сбегает, оставив разбираться с Супергероями своих подручных.

Убейте бандитов и мчитесь за клоном Minuteman'а. Учтите, что пока вы не найдете настоящего Minuteman'а, вам придется обходиться тем составом, который вы набрали в начале этой части повествования. А бегать вам придется много и быстро, так что не берите кого-то, кто медленно передвигается. Сейчас мобильность — превыше всего!

Сразу поговорить с полумертвым клоном Minuteman'а не получится — рядом прохаживается еще один клон: на этот раз обычной, рядовой гражданки. Лишь разобравшись с ним, общайтесь с двойником своего лидера и все вместе отправляйтесь в полицейский участок.

Wanted — The Minuteman 3 (Разыскивается: Minuteman 3)

Задания.

Основные: Уничтожить всех клонов полицейских; Liberty Lad должен остаться в живых; поговорить с шефом полиции; уничтожить Дежа-Вю.

Дополнительное: Защитить настоящих полицейских и участок полиции.

Уже хорошо! У полицейского участка идет перестрелка — полицейские стреляют... в полицейских! В чем дело? Очевидно, неизвестный склонировал не только Minuteman'a и честных граждан, но и полицию. Тут уж точно без Энергии-Икс не обошлось.

Защищайте полицию. Отличить настоящих полицейских от поддельных очень просто — достаточно навести на них курсор: там, где он превратится в кулак, — подделка. Клоны засели везде — на крышах, в переулках. Кроме того, они умеют летать!

Надеюсь, что вы с минимальными потерями расправились со всеми самозванцами и теперь в состоянии поговорить с шефом полиции.

Оказывается, все началось с того времени, как в полицейский участок пришел странный человек в немыслимом костюме, который назвался Дежа-Вю. После его посещения из камеры пропал Minuteman, а полицейские начали палить друг в друга.

▲ С полицейскими драться всегда приятно. Пусть даже и с клонированными.

А вот и он сам. Действительно, странный. И говорит стихами. Minuteman'a украл он — это понятно. Только вот где он его спрятал? Отгадку Дежа-Вю вам почти расскажет. Вам, вернее Нику, останется лишь подобрать рифму к слову Lark.

Но времени на раздумья Дежа-Вю вам не даст. Недолго думая, он склонирует сам себя, и пойдет веселая мясорубка! Постарайтесь поскорее замочить самого Дежа-Вю, а не его клоны. Подонку ничего не стоит вновь наклонировать самого себя. После разборок пообщайтесь еще раз с Дежа-Вю. И отправляйтесь в парк. Именно там находится Minuteman.

Deja...Who 1-2 (Кто есть кто 1-2)

Задания.

Основные: Найти и спасти Minuteman'a; уничтожить клона Minuteman'a; Liberty Lad должен остаться в живых.

Дополнительное: Уничтожить всех клонов в парке.

Итак, ваш отряд в парке. Minuteman обездвижен Дежа-Вю и водружен на постамент. Для того чтобы оживить Minuteman'a, вам надо собрать у прохожих в парке кусочки фразы, которая сможет это сделать. Мешать вам будут клоны — как гражданские, так и полицейские. Если с клонами полицейских все понятно — они стреляют в вас, то клоны обычных людей ничего такого не совершают — просто при попытке с ними поговорить они с криком "За Дежа-Вю!" взрываются, что весьма негативно отражается на вашем здоровье. Так что при попытке поговорить с кем-либо щелкните по этому человеку и отбегайте подальше от греха.

Собрав все фрагменты оживляющей фразы, бегите к статуе и произносите ее. Minuteman спрыгнет с постамента, и вы отправитесь дальше — на поиски прохиндея Дежа-Вю.

Но все оказывается не так просто. И этот, с таким трудом оживленный, Minuteman тоже оказывается клоном, о чем вам не преминет сообщить очаровательная девушка с луком в руках, которая появится из-за деревьев. Поддельный Minuteman тут же кинется на нее с побоями, и вам не останется ничего другого, кроме как кинуться на ее защиту.

Настоящий Minuteman спрятан в одной из статуй, стоящих полукругом на окраине парка. Чтобы выяснить, в какой именно, можете побегать по парку и поспрашивать народ. Только имейте в виду — подсказки на английском и в стихах. Сказать, в какой именно статуе Дежа-Вю спрятал Minuteman'a, я вам не могу — его месторасположение меняется с каждой новой игрой.

Впрочем, никто вам не мешает отправиться прямиком к статуям и выяснять, где настоящий Minuteman, методом научного тыка. Клонов, конечно, надо уничтожать, а настоящий Minuteman после оживления не сможет двигаться самостоятельно, и вашей команде придется отнести его в Крепость Свободы.

Seeing Double (В поисках Дубля)

Задания.

Основные: Найти и уничтожить клонирующую пушку Дежа-Вю; уничтожить Дежа-Вю.

Дополнительное: Уничтожить всех клонов.

Девушку, которая открыла глаза нашим друзьям, назвали *Евой (Eve)*. Никто не знает, откуда она взялась в парке, каково ее настоящее имя. Она миловидна, смела, отлично стреляет из лука... Что еще надо, чтобы быть принятой в отряд Супергероев? И так получилось, что именно Ева повела отряд на следующее задание.

Сканеры показали, что Дежа-Вю установил какое-то устройство на крыше университета. И если для чего доброго, то я — Главвред!

Обязательно возьмите с собой одного, а лучше двух прыгающих героев. Дежа-Вю придумал и установил на крыше университета клонирующую пушку, которая и на далеких расстояниях способна склонировать кого угодно, причем бессчетное количество раз. Немедленно отправляйте кого-нибудь на крышу. Лучше всего телепортировать туда Майкровэйва, если вы его уже прокачали до этого умения и не забыли взять с собой. По прибытии на крышу немедленно начинайте долбить приемники генераторов энергии — они расположены за пушкой. Ну а после отключения питания пушки начинайте разрушать и ее. Остальные же пусть разбираются с клонами у подножия университета.



▲ **А вот и сам Дежа-Вю. Мгновения не прошло, а он уже создал собственного клона.**

После уничтожения пушки появится сам Дежа-Вю и немедленно примется клонировать самого себя, ну и всех, кто под руку попадется. Тут есть одна небольшая хитрость: поговорить с Дежа-Вю после уничтожения может только Ева — она командир отряда, — но прыгать, а тем более летать, девушка не умеет, так что вам придется выманить Дежа-Вю вниз и там уж добивать его. Иначе придется миссию переигрывать.

После исчезновения Дежа-Вю во временном портале, который перенесет его на 10000 лет в будущее, можете вздохнуть с облегчением и приниматься за следующую часть комиксов про Freedom Force.

Robots On The Rampage (Роботы на тропе мести)

Задания.

Основное: Предотвратить разрушение 15 зданий.

Дополнительные: Предотвратить разрушение 10 зданий, предотвратить разрушение 5 зданий.

А пока где-то в коридорах времени говорили двое: *Мистер Механик* и *Повелитель Времени*. Один хотел мести, второй — власти. Они были нужны друг другу и не могли обойтись друг без друга. Первый жаждал отомстить всему Патриот-Сити за то, что его, гениального механика, не признали в должной степени, второму для осуществления его планов нужен был неиссякаемый источник Энергии-Икс. Один уже соорудил армию громадных роботов, способных разрушить Патриот-Сити за считанные минуты, другой был способен повелевать временем. Каждого переполняли амбиции, и каждый думал, что в результате этого альянса он выиграет больше, чем другой.

После сообщения о наступлении роботов на Патриот-Сити команда Freedom Force немедленно оказалась на улицах города. Действительно, роботы были ужасны и громадны. Они наступали на город со всех сторон. И надо было поспеть всюду. Однако сенсоры не показывали наличия в этих громадинах Энергии-Икс. Впрочем, так оно и было. Эти создания были рукотворными.

В принципе, эта миссия похожа на миссию с муравьями — вам надо успеть всюду, где появляются роботы. Так что, скорее всего, придется разделиться на пары. Впридачу ко всему ваши герои должны быть достаточно мобильны и сильны. А еще имейте в виду, что красные роботы снабжены огнеметами.

Что, напугал? Да бросьте вы! Самое страшное еще впереди.

Robots On The Rampage 2-3 (Роботы на тропе мести 2-3)

Задания.

Основное: Предотвратить разрушение центрального здания; не дать разрушить статуи отцов-основателей или центральной башни.

Эта миссия как две капли воды похожа на предыдущую, только роботы здесь помощнее. После того как вы защитите центральное здание, ваша команда перенесется на крышу, где вас будут ждать 8 роботов, среди них два с огнеметами. Ваша задача — не дать им уничтожить все четыре статуи отцов-основателей города или центральную башенку. Вот здесь придется попотеть. Силы явно неравны, и хоть две статуи да будут разрушены. Но по крайней мере для защиты всего остального у вас силенок хватит.

После удачно проведенных защитных мероприятий вам предстоит отправиться на завод Мистера Механика, чтобы забить гадину в его логове.

Destruction Production (Разрушительное производство)

Задания.

Основные: Найти и уничтожить Мистера Механика; уничтожить 4 генератора, не допустив разрушения реактора.

Пока отряд добирался до подземного завода Мистера Механика, Ментор узнал неприятное известие — флот Лорда Доминиона находится в 12 парсеках от Земли и готовится к нападению. Но чтобы подготовиться и достойно встретить захватчиков, время еще есть, а пока надо окончательно разобраться с сумасшедшим изобретателем.

Непосредственно на заводе вам встретятся все те же роботы и запертые двери. Не волнуйтесь, кнопки, которые их открывают, вам подскажут стрелки.

После того как ваш отряд окажется в генераторном отсеке (сразу после комнаты совещаний — с длинным столом) будьте предельно осторожны — вам необходимо разрушить все четыре генератора, окружающие реактор, питающий завод. Вот его-то трогать ни в коем случае нельзя. Так что придется обойтись только руками — стрелять здесь опасно. Дело осложняется тем, что в генераторной присутствует несколько роботов, с которыми тоже придется сражаться практически голыми руками. В противном случае взрыв и переигрывание миссии неминуем.

The Madness Of Mr Mechanical (Сумасшествие Мистера Механика)

Задания.

Основные: Уничтожить Мистера Механика; защитить Крепость Свободы.

Дополнительные: Защитить школу; защитить больницу.

Пока Ментор беседовал в Крепости Свободы с Мен-Ботом о чувстве вины и прочих мучающих железного человека вещах, Мистер Механик собрался с силами, влез в своего самого большого робота и напал на Патриот-Сити. Его обуяла жажда разрушения. Еще бы: его детища уничтожены, завод взорван, перспектив никаких. “Вы разрушили мой дом — так я разрушу ваш!” — решил он.

Спасти город могут только наши герои!

Защитить все объекты практически невозможно, хотя, может быть, у вас получится. Проблема в том, что вы, скорее всего, кинете весь свой отряд на уничтожение гигантского робота Мистера Механика, а вот этого делать никак нельзя — двоих надо обязательно оставить у Крепости Свободы. Дело в том, что через какое-то время Мистер Механик спустит на Крепость Свободы остатки своего механического войска. Причем сам в этот момент будет находиться на противоположной стороне города. И если оставите Крепость незащищенной — будете переигрывать миссию.

Все остальное — стандартно: лупим роботов до посинения, и вся недолга.

После уничтожения главного робота Мистера Механика арестует полиция, а Ева задастся вполне философским вопросом: “Как такой искусный человек мог повернуться ко злу?!”. На этой почве у нее с Алхимисс выйдет стычка, которая, впрочем, к дальнейшему развитию сюжета имеет лишь косвенное отношение. Хотя...

History Lesson (Урок истории)

Задания.

Основные: Найти место высадки инопланетян; закрыть инопланетный портал; Алхимисс должна выжить; защитить музей.

Дополнительное: Сохранить музей неповрежденным.

Час настал! Наш отряд получил сообщение от Лорда Доминиона о том, что его войска высаживаются у Музея Древней Истории.

Ваша задача проста как три копейки: спасти Землю от вторжения. Сразу бегите по стрелке, и пусть Алхимисс немедленно займется закрытием портала — это умеет только она, а все остальные пускай защищают ее и музей от шустрых инопланетников.

До тех пор пока Алхимисс не закроет портал, вам не будет покоя от инопланетян.

После закрытия первого портала откроется еще несколько таких же. Вся прелесть в том, что закрывать порталы, повторюсь, может только Алхимисс. Вот и выкручивайтесь.

После закрытия последнего портала и забития инопланетного генерала вы узнаете о том, что еще совсем ничего не кончилось. И хоть от домейнцев землянам теперь ничего не грозит, но над Землей нависла куда более грозная опасность — Повелитель Времени завладел неким древним артефактом из музея и разъял временные линии. Собственно, одной из целей нашествия было недопущение этого. Но сейчас уже поздно.

Хотя нет. Отправляя генерала обратно на Домейн, Ментор попросил передать Лорду Доминиону, что Земля находится под защитой... защитой Силы Свободы!

A God Walks The Earth (Бог гуляет по Земле)

Задания.

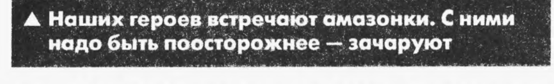
Основные: Найти местонахождение врагов; уничтожить и допросить всех сильфид, чтобы узнать, что происходит; Ева должна остаться в живых.

Дополнительное: Уничтожить всех слуг Пана.

Какое создание может быть более невинным, беззащитным и прекрасным, чем женщина? Так было и в Патриот-Сити — до тех пор, пока женщины не превратились в жестоких сильфид, уничтожающих всех представителей сильной половины человечества из своих луков.

Они стали очень похожи на Еву, но Ева никого не убивала без нужды — жалость всегда была в ее сердце.

Да и сам город внезапно изменился. На Патриот-Сити опустились оранжевые сумерки, а прямо посреди улиц города внезапно появились лесные лужайки, среди деревьев которых и прятались сильфиды и другие создания, вызывавшие невольные ассоциации с греческими мифами.



▲ Наших героев встречают амазонки. С ними надо быть поосторожнее — зачаруют

Ева убеждена, что это пробудились силы Матушки-Природы, однако команда уверена, что все это — происки Повелителя Времени. Отправляемся на расследование.

Впрочем, эта миссия достаточно проста — бежим, убиваем всех, допрашиваем выживших. Прекрасные амазонки все как одна говорят о *Пане*. Но ведь Пан — греческий бог. Пьяница и весельчак с козлиными ногами. Что-то странное происходит и с Евой: она слышит какие-то зовущие ее голоса, музыку.

В конечном итоге ваш отряд встретится с самим Паном. Он заберет Еву с собой, а та напоследок выстрелит в пытавшегося ее остановить Эль Дьябло из лука. Предательство или временное помрачнение рассудка? В любом случае, Ева — член отряда, да и в том, что, в конце концов, происходит, разобраться не мешает.

Forbidden Fruit (Запретный плод)

Задания.

Основные: Найти и заполучить плоды; Майкровэйв должен остаться в живых; передать плоды превращенным женщинам.

Странно, но факт: над Патриот-Сити завис остров Пана, куда и перебрались все превращенные женщины и Ева с ними. Такое не могло произойти, но произошло — бог из древних мифов спустился на землю. Судя по всему, это случилось из-за того, что Повелитель Времени разъял временные линии и, соответственно, разорвалась пространственная связь.

Пан, вместе со своими владениями, вырвался из другого измерения и принялся шалить на Земле, как и раньше — во времена древних греков.

Муравей, засевший в библиотеке, прознал, как можно вызволить Еву. Надо найти запретный плод — яблоко, только оно вернет Еве память и привычное мироощущение. Так как дело будет происходить вдали от Крепости Свободы, почти в ином измерении, надо взять с собой Майкровэйва — только у него есть сенсоры, способные обнаружить энергетическое воздействие плодов.

В принципе, эта миссия мало отличается от предыдущей — те же сильфиды и минотавры. Правда, по карте уровня разбросаны порталы, из которых Пан насылает на ваш отряд все новые и новые толпы нечисти. Для начала было бы неплохо разрушить их, а уж потом спокойно собирать плоды. Впрочем, это дело вкуса.

Плодов надо набрать пять штук. И собирать их может только Майкровэйв. Так что берегите его как зеницу ока.

После того как все плоды будут собраны, необходимо вернуть всех находящихся здесь земных женщин к привычной для них форме. Одна из превращенных подскажет вам, где искать Еву, и проводит вас к вратам логова Пана.

Pandemonium (Пандемониум)

Задания.

Основные: Добраться до логова Пана; вылечить с помощью плода Еву; Майкровэйв должен остаться в живых; уничтожить Пана; Ева должна выжить.

Эта миссия очень напоминает путешествия по подземному городу Тени — такие же узкие коридоры, переходящие в относительно большие залы. Все те же амазонки и минотавры.



▲ В гостях у Пана. Чтобы барельефы не плевались, надо разрушить колонны.

В одном из залов вы увидите алтарь, окруженный несколькими каменными арками. Для того чтобы алтарь перестал исторгать из себя нечисть, надо уничтожить все арки.

Добравшись до Пана, вы увидите, что Ева нашла в себе силы отвернуться от древнего бога — ее разум принадлежит Пану, но сердце — Земле. Однако Пан не спешит отпускать от себя возлюбленную и снова заколдовывает ее.

Вам предстоит схватка со злобным божком, а затем успешное излечение Евы.

После поражения Пан согласится вернуть всех похищенных на Землю, а также убраться и никогда больше не появляться на Земле. Однако и Ева должна будет заплатить свою цену: Пан заберет у нее воспоминания об этом мире — мире, где Ева родилась и была счастлива.

Beginning Of The End (Начало конца)

Задания.

Основные: Положить передатчики на каждый из трех кристаллов; защитить горожан; уничтожить Лорда Доминиона.

Дополнительное: Не допустить гибели ни одного горожанина.

После счастливого избавления от Пана ранним утром вся команда Freedom Force собралась в Крепости Свободы. Тут-то и настала пора прояснить все предшествующие события. Потому что именно этим утром наших героев посетил сам Повелитель Времени. Он поведал собранию, что его мечта — жить вечно! Да, он повелевает временем и может перенести кого и что угодно в любую эпоху, но время властно над ним. К сожалению, Повелитель Времени с течением лет не становится моложе. А кому нужна такая власть, если не можешь пользоваться ею вечно?

Повелитель Времени долго размышлял над этой проблемой, и наконец решение пришло само собой: его жизнью управляют вселенские часы, но их можно остановить, если использовать его власть вкупе с источником мощной магической энергии. И вот, когда такая энергия была изобретена на Домейне, а затем оказалась на Земле...

В общем, все, что происходило в Патриот-Сити, происходило по воле Повелителя Времени.

Есть, правда, одна беда: если остановить вселенские часы, то все миры во вселенной будут уничтожены. Но Повелителя Времени такие мелочи не интересуют — он-то будет жить вечно.

Короче, Повелитель Времени остановил время для всех членов команды и забрал с собой Мен-Бота — как наиболее мощный источник Энергии-Икс, а остальных героев вместе с куском Крепости и частью города отправил на много миллионов лет назад в мезозойскую эру.

Супергерои почти не расстроились — и не в таких переделках бывали. Правда, как отсюда выбираться? Да легче легкого! Надо просто разместить энергетические передатчики на расположенных в округе кристаллах и послать сигнал СОС на Домейн. Лорд Доминион знает о планах Повелителя Времени и наверняка найдет способ помочь отчасти своим порождениям. Тем более что с уничтожением всех отрицательных Супергероев справиться с Повелителем Времени сможет только команда Freedom Force. В противном случае всех ожидает Ничто.

Итак, это практически финал. Правда, эта миссия, впрочем, как и все последующие, окажется для вас сущим пустяком. Бегайте по пустынным просторам, уничтожайте динозавров, касайтесь кристаллов (только не трогайте кристалл у передатчика рядом с базой).

После последнего, третьего, кристалла немедленно бегите к базе и вступайте в бой с пачкой динозавров и элитными войсками домейнцев во главе с Лордом Доминионом. После вашей победы Лорд Доминион согласится отправить вас к Повелителю Времени.

The End Of Time 1-3 (Конец времени 1-3)

Задания.

Основные: Уничтожить всех; уничтожить Повелителя Времени.

Вот теперь вам предстоит побывать абсолютно во всех мирах (правда, в сильно уменьшенных их версиях), в которых вы уже были. Снова встретитесь с Ядерной Зимой, Тенью, гигантскими муравьями... В общем, со всеми-всеми.

Последний мир — мир Повелителя Времени, где он держит в заточении Мен-Бота. Для того чтобы освободить товарища, вам необходимо взорвать три эммитера, расположенных по краям платформы. После взрыва первого появится сам Повелитель Времени и, ко-

нечно же, не даст вам спокойного житья. Но тут уж ничего не поделаешь — финал все-таки! Взорвав последний эммитер, уничтожайте Повелителя Времени и смотрите конец этой долгой истории.

А в конце Мен-Бот, отправив своих друзей домой, останется во владениях уничтоженного Повелителя Времени, дабы снять наконец свою металлическую ношу и при этом ни для кого не представлять опасности.

Благородный поступок и благородный Мен-Бот. Он мне всегда нравился!

Явление Героев!

Получается прямо как в приличной литературе: сюжет, описав кольцо, вернулся к началу. Даже самому приятно.

Давным-давно, в самом начале, я обещал вам полный список Супергероев, которые появляются в игре. Чуть ниже вы найдете его.

Напомню, что всего в Freedom Force имеется 14 Супергероев. Большинство из них так или иначе связаны с сюжетом, так что они даются вам бесплатно и навсегда.

Man O'War, Sea Urchin, Law, Order, Bullet — подлежат рекрутированию, то есть чтобы иметь возможность послать их на миссию, вам необходимо предварительно потратить на их приобретение определенное количество очков престижа. Причем это количество отнюдь не малое — от 3500 до 9000 PP!

Как я уже говорил, одновременно на миссию вы можете послать не более 4-х из всех 14 членов команды, причем 1-2 выдаются автоматически и замене не подлежат — тут опять же срабатывают условности сюжета. Поэтому к отбору участвующих в миссии персонажей следует относиться с полной ответственностью и осознанием того, что вам требуется от персонажей в этой миссии.

Для того я и составил полный список Супергероев. Лучше всего его распечатать и при составлении команды всегда держать перед глазами — так вам будет проще ориентироваться, и не придется лазить по многочисленным менюшкам, чтобы определить, кого же вам следует включить в очередной отряд.

Что такое статистика, атрибуты, умения — я писал в самом начале, так что здесь вы найдете только их перечисление с расшифровкой.

Все умения делятся на несколько типов, каждый из которых обозначен пиктограммой:

кулак — близкая атака (удар, пинок и т.п.);

стрелка — атака на расстоянии (лучевая атака, файербол, выстрел из лука и т.п.);

звездочка — умение, действующее только на данного персонажа (телепортация себя, клонирование себя и пр.);

щит — защитные умения;

точка с расходящимися стрелочками — умение, действующее вокруг данного персонажа;

человечек — небоевое умение, действующее на цель (убрать умение, прибавить здоровье или энергию и т.п.).

Alchemiss



Характеристики: STR — 3, SPD — 4, AGL — 4, END — 4, ENG — 6

Атрибуты:

Timid — 5% шанс наступления паники после причинения повреждения.

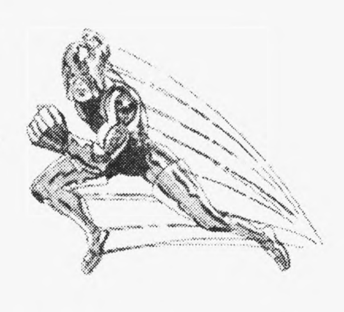
Level Headed — защита от ментальных и мистических повреждений.

Умения:

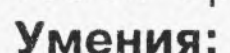
Smite The Wicked — короткий, легкий шлепок.

Arcane Bolt — небольшой заряд мистической энергии.
Repulsion — отбрасывает врагов на среднюю дистанцию.
Venegeanse Curse — проклятие, сшибающее с ног.
Arms Of The Goddess — защищает от различных направленных и лучевых атак.
Alteration — выборочно изменяет характеристики и удаляет атрибуты.
Blessed Aegis — полностью защищает от мистических атак.
Aloft — с большой силой далеко отодвигает объект.
Purgatory — на время отсылает врагов в другое измерение.

Bullet



Характеристики: STR — 5, SPD — 10, AGL — 4, END — 5, ENG — 4
Атрибуты:
Rapid Metabolism — неуязвим для радиации и кислоты.
Fast Healing — персонаж автоматически выздоравливает до 100 HP при получении повреждений.



Умения:
One-Shot Punsh — высокоскоростной удар.
Fist Flurry — три быстрых удара.
Fist Fusellade — шесть быстрых ударов разной силы.
Speeding Bullet — с разбега откидывает врага.
Sprint — практически мгновенное перемещение на небольшие дистанции.
Whirlwind — подкинуть врага в воздух.
Hyper Spin — активная защита, но не позволяет двигаться и атаковать.
Energize — ускоряет восстановление энергии у других персонажей, но может ошеломить.
Electrify — разряд электричества.

El Diablo



Характеристики: STR — 4, SPD — 4, AGL — 4, END — 4, ENG — 5
Атрибуты:
Flier — может летать.
Hot Tempered — выборочно использует более мощные умения.
Умения:
Swift Punch — быстрый удар.
Fire It Up — мощная защита, сжигающая направленную на персонаж атаку до того, как она его достигнет.
Flaming Fist — файербол.
Absorb Heat — трансформирует вражеские огненные атаки в энергию.
Tongues Of Flame — "огнемет".
Inferno — мощный направленный взрыв.
Ignition — посылает огонь в объект, заставляя его взорваться.
Hellfire — мощный взрыв с последующими более слабыми взрывами.

Eve

Характеристики: STR — 4, SPD — 4, AGL — 5, END — 5, ENG — 5
Атрибуты:
Beautiful — враги прекращают близкие атаки на персонажа, кроме тех, кто может противостоять гипнозу.



Crack Shot — аккуратность.

Temperature Control — противостояние жаре и холоду.

Умения:

Arrow — выстрел из лука; наносит маленькие повреждения, но очень точный и далекий.

Living Arrow — самонаводящиеся стрелы.

Acid Arrow — кислотные стрелы, враг постепенно отравляется кислотой.

Swarm Of Arrows — пучок разнообразных самонаводящихся на различных врагов стрел, так сказать, "каждому — свое".

Nature's Kiss — гипноз.

Swarm Of Leaves — ослепление.

Binding Vines — опьянение до отключки, парализация.

Empathy — активная защита; враги получают такие же повреждения, какие причиняют.

Law



Характеристики: STR — 4, SPD — 4, AGL — 4, END — 5, ENG — 5

Атрибуты:

Blind — постоянная слепота; снижает аккуратность и защищенность.

Danger Sense — повышенное чувство опасности способствует более успешному отражению атак сзади, чему не мешает постоянная слепота.

Умения:

Justice — пассивная защита, отражающая большинство близких атак.

Thrust — близкая достаточно мощная атака, удар мечом.

Slash — удар мечом по окружности; задевает большинство близстоящих врагов, но наносит небольшие повреждения.

Trouncing — три быстрых удара мечом.

Transform — трансформация в своего симбиота — Order'a.

Mercy — передать здоровье другому персонажу.

Harmony — защита от простейших повреждений.

Commuted Sentence — удаляет атрибуты.

Balance — распределение среднеарифметического числа повреждений между персонажем и врагом — "каждому поровну".

Liberty Lad



Характеристики: STR — 4, SPD — 6, AGL — 7, END — 3, ENG — 4

Атрибуты:

Nimble — персонаж получает +3 AGL, но -10% здоровья.

Jumper — прыгает.

Danger Sense — см. выше.

Умения:

The Ol'One Two — два удара.

Schoolyard Taunt — провоцирует врагов на атаку.

Flip-Kick — мощная близкая атака, которая отбрасывает врага.

Tumble — подкрасться.

Through Voice — оглушает врага и превращает самого себя в берсерка.

Stun Grenade — ошеломляющая граната; не наносит повреждений.

Energy Grenade — весьма мощная граната.

Proximity Grenade — обездвиживает врага на далеком расстоянии.

Molecular Excitation — превращает любой неживой объект в бомбу.

Man O'War

Характеристики: STR — 6, SPD — 4, AGL — 4, END — 6, ENG — 5

Атрибуты:

Charged — защищенность от электричества; любая близкая атака причиняет врагу -5 HP от поражения электричеством.

Cold Blooded — защищенность от огня и некоторая устойчивость к холоду.

Flier — см. выше.

Умения:

Electric Arc — электрическая дуга; мощная близкая атака, задевающая всех.

Storm Bolt — направленная удаленная атака.

Magnetic Harbor — активная защита против направленных атак, энергии и электричества.

Kraken's Scales — защита от разрушения, прокалывания и энергетических атак.

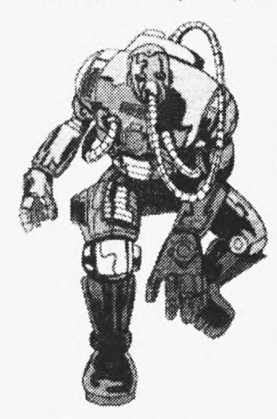
Ball Lightning — очень мощное оружие, но поражает уж слишком выборочно.

Pressure Punch — удар, наносящий повреждения и отбрасывающий назад.

Bermuda Triangle — смешивает мысли врагов на расстоянии.

Water Jet — водомет; малые повреждения; отбрасывает назад.

Whirlpool — разбрасывает всех в радиусе действия; похоже на водомет.



Man-Bot

Характеристики: STR — 6, SPD — 3, AGL — 1, END — 6, ENG — 7

Атрибуты:

Ponderous — честность; не применяет никаких уловок, и как следствие — -3 в стремительности при близких атаках.

Unstable Energy — периодически производит энергетическую атаку при получении повреждений.

Grim Resolve — защищенность от ошеломляющих атак.

Flier — см. выше.

Умения:

Contain Energy — преобразовывает повреждения от энергетических атак в энергию.

Wallop — обычный удар.

Double Uppercut — двойной удар.

Energize Other — ускоряет восстановление энергии у цели, но провоцирует срабатывание атрибута Unstable Energy.

Focus — обычная атака на расстоянии.

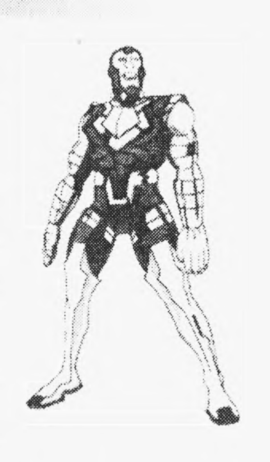
Transfer — передать собственную энергию цели.

Disruption — заставляет взорваться неживой объект.

Energy Leech — забирает энергию у цели.

Release — наносит повреждения всему в радиусе действия.

Mentor



Характеристики: STR — 3, SPD — 4, AGL — 4, END — 4, ENG — 5

Атрибуты:

Disciplined — защищенность от воздействия любых ментальных атак (гипноза, промывки мозгов и т.д.).

Unbeliever — защищенность от большинства мистических атак.

Levitate — может летать с половиной скорости движения и в 2 раза большим использованием энергии.

Умения:

Instinct Dominance — вызывает гнев у выбранного врага или союзника.

Cortical Suppression — промывка мозгов; действует в определенном радиусе.

Cerebral Balance — восстанавливает мозговую деятельность союзника после любой ментальной атаки.

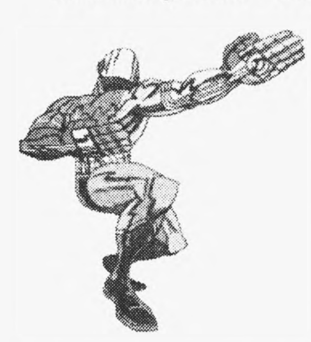
Mental Barrier — защита от любой ментальной атаки.

Psyche-Slash — серия ударов, но требует времени для реализации.

Electron Beam — атака на расстоянии.

Kinetic Barrier — защита от любых психических атак.

Modulating Beam — очень мощная лучевая атака.



Microwave

Характеристики: STR — 4, SPD — 3, AGL — 2, END — 5, ENG — 6

Атрибуты:

Electronic Brain — защищенность от гнева, гипноза, паники и промывки мозгов; аккуратность.

Radioactive — отличная защищенность от радиации.

Умения:

Microwave Beam — мощная атака на очень далекие расстояния.

Rad Bolts — отправляет копии самого себя в указанном направлении.

Irradiate — делает цель радиоактивной, постепенно отнимая здоровье.

Meltdown — лучевая атака.

Interference — обычный удар.

Displace Image — временно стать недосягаемым, но невозможно атаковать.

Teleport Self — телепортироваться в указанную точку, даже за пределами зоны видимости.

Genetic Damage — повысить защищенность цели.

Clone Self — склонировать себя.

Minuteman

Характеристики: STR — 6, SPD — 5, AGL — 5, END — 4, ENG — 4

Атрибуты:

Jumper — см. выше.

Disciplined — см. выше.

Heroic — получить одно очко к героизму.

Extra Heroic — получить дополнительные очки к героизму.



Умения:

Smash — удар жезлом.

Strike For Freedom — мощный удар жезлом.

300 Percenter — повреждения от атаки увеличиваются в 3 раза.

Vanquish — быстрый двойной удар.

Patriot Whirl — поворот на 360 градусов, наносящий повреждения всему, что попало в радиус действия.

National Guard — энергетический щит, перенаправляющий направленные атаки на ближайшего врага.

Eternal Vigilance — пассивная защита, дающая 50% шанс отклонить направленную атаку.

Minute Missile — направленный взрыв.

Rally The Troops — временно дает ближайшим героям ментальную защиту и вызывает панику.

Order



Характеристики: STR — 8, SPD — 3, AGL — 1, END — 8, ENG — 4

Атрибуты:

Berserker — 10% шанс на то, что персонаж разозлится после нанесения повреждений.

Jumper — см. выше.

Heroic — см. выше.

Extra Heroic — см. выше.

Умения:

Punishment — удар молотом.

Hummer Crush — медленный, но очень разрушительный удар молотом.

Quake — наносит сильные повреждения всему, что находится на земле.

Hammer Carnage — серия быстрых разрушительных ударов молотом.

Transform — трансформироваться в своего симбиота — Law.

Blind Justice — стать берсерком; увеличивается сила, но атакует всех без разбора в пределах досягаемости.

Condemnation — круговая атака.

Order In The Court — делает разгневанными всех в пределах радиуса действия.

Sea Urchin

Характеристики: STR — 3, SPD — 5, AGL — 7, END — 4, ENG — 5

Атрибуты:

Charged — см. выше.

Neutralize — более высокая защищенность от кислоты.

Nimble — см. выше.

Extra Heroic — см. выше.

Умения:

Snap Kick — быстрый удар.

Sonic Shriek — звуковая лучевая атака с хорошими шансами ввергнуть противника в панику.

Riptide — тройной удар.

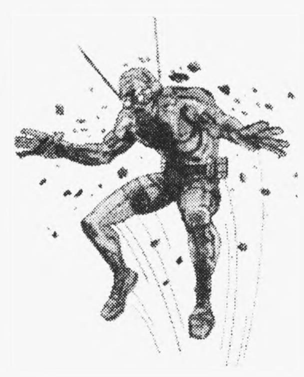
Power Null — удаляет случайные умения у цели.

Bubble Swarm — запускает несколько водяных пузырей.

Bubble Shell — поглощает все атаки.

Current Bounce — перенаправляет электрическую атаку на ближайшего врага.
Bubblegum — замедляющая бомба.

The Ant



Характеристики: STR — 5, SPD — 4, AGL — 5, END — 6, ENG — 4

Атрибуты:
Heavy Lifter — добавляет силу при подъемах и прыжках.
Wall Climbing — умение карабкаться по стенам.
Nimble — см. выше.

Умения:
Thorax Punch — простой, быстрый удар.
Acid Bomb — кислотная граната.
Pincer Punch — двойной удар.
Metabolize — поглощает кислотную и радиационную атаку.
Mandible Assault — тройной удар.
Burrow — забуриться в землю.
Shove — отскочить назад.
Tunnel Travel — забуриться в землю и проделать путь под землей, будучи недосягаемым для всех атак.
Ultrasonic Squeal — ошеломляющий всех крик.
Ant Swarm — удаленная направленная ослепляющая атака.

Сохраненки для Freedom Force

Полный комплект сейвов ко всем главам **Freedom Force** (начиная со второго уровня) находится на компакт-диске. Так как некоторые главы делятся на эпизоды, то такие сейвы после названия главы имеют дополнительную нумерацию.

В финальной главе у вас нет возможности выбора персонажа — либо играйте финал начиная с самого первого эпизода ("Beginning Of The End"), либо играйте тем составом, который набрал я. Иначе не получится.

Разархивировать файлы необходимо в директорию: **/(Game_Directory)/Data/SaveGames/**.

После чего обычным путем запускаете игру, в экране Load выбираете название нужного эпизода — и вперед!

Файлы вы сможете получить, запустив прилагаемый к книжке компакт и зайдя в **"Игровая зона" — "Рубрики книги" — "ACTION, STRATEGY, RPG" — Freedom Force.** Приятной игры!

Автор материала: ***Пятнистая Рысявка*** *(rysiavka@hotmail.com)*

Might & Magic IX: Writ of Fate

Меч и Магия IX

Жанр:	RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Издатель в России:	Бука
Локализация:	Бука
Похожесть:	Серия Might & Magic
Необходимо:	PII-400, 64Mb, 16Mb 3D уск.
Рекомендуется:	PIII-700, 128Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Рейтинг "Мании":	●●●●●●●●●○ 9.0

Два года ждали фанаты серии **M&M** (не путать с тем, что тает в руках, а не во рту) продолжения приключений полюбившихся героев. И вот наконец дождались. Только герои совсем иные, и планета другая, и Николай Айронфист превратился в полусумасшедшего крестьянина. Зато какая игра! Она, конечно, похожа на то, что было, но и нового хоть отбавляй. Кое-что из новинок вам, возможно, и не понравится, но наверняка игра захватит вас на долгие дни. Разработчики обещали 60 часов геймплея. По моим ощущениям — в два раза больше. Так что **Might & Magic IX** — это всерьез и надолго. А я постараюсь помочь вам побыстрее освоиться с этой замечательной игрой.

Сохраненные игры

Для вас заготовлено несколько сохраненных игр, которые вы можете использовать по собственному разумению. Это отряды **21 уровня в Тьегарде**, **30 уровня во Фросгарде**, **40 уровня в Йорвике** и **63 уровня в небесном городе Арслегарде**. Во всех случаях вы находитесь в безопасных местах, где можно неспеша оглядеться. Посмотрите список квестов — поймете, что вам делать дальше. Посмотрите список наград — оцените пройденный путь. Для использования надо распаковать файлы и поместить их в поддиректорию **SaveGames**.

Файлы вы сможете получить, запустив прилагаемый к книжке компакт и зайдя в **"Игровая зона" — "Рубрики книги" — "ACTION, STRATEGY, RPG" — Might and Magic IX: Writ of Fate.** Приятной игры!

Создание команды

Как только вы нажмете кнопку Start Game в основном меню, появится экран создания героя. С его помощью вы создадите всех четверых участников команды. Если же вам лень этим заниматься, да и вообще вы не видите особой разницы, кем играть, то — там справа внизу есть кнопка, сразу подгружающая стандартную команду.


▲ **Персонаж и его инвентори. Вещи помещаются в слоты рядом с фигурой героя.**

Выбирая портрет героя, вы одновременно фиксируете его пол и расу. Так что взять крутого полуорка, который выглядит как прекрасная эльфийка, не получится. Рас всего четыре, и все знакомые: люди, эльфы, горные гномы (в смысле Dwarfs) и полуорки. Можно выбрать и голос персонажа.

У каждого героя уже есть имя, но его можно изменить, просто кликнув мышкой на имени и впечатав новое.

Затем надо распределить призовые очки по статистикам героя и выбрать его класс. Каждому герою дается 10 призовых очков. Кроме того, по несколько очков (их количество ограничено) можно отнять от тех качеств, которые вы считаете не очень нужными.

При создании персонажа можно выбрать два начальных умения (skills). Щелкнув правой кнопкой по умению в списке, можно прочесть его описание и понять, так ли оно нужно вашему герою. Наборы доступных умений для мага и воина разные. Учтите, что вам дадут по одному обучающему свитку Disarm Trap (обезвредить ловушку) и Identify Item (определить предмет) в самом начале игры, и вы сможете обучить этим скиллам одного из героев.

Появилось удобное новшество — возможность сравнить нового героя с остальными участниками команды в момент его создания. Нечто подобное было в Wizards & Warriors.

Теперь расскажем о расах, классах, статистиках, умениях и о прочих приятных и полезных материях поподробнее.

Классы

Система классов изменилась очень сильно. Теперь начальных классов только два: **боец (Fighter)** и **посвященный (Initiate)**.

Но каждый начальный класс делится на два “продвинутых”, а каждый из продвинутых — на два “элитных”. Итого — 8 финальных точек развития, 8 разных комбинаций достоинств и недостатков.

Например, со временем вы сможете превратить бойца в **наемника (Mercenary)** или **крестоносца (Crusader)**. Mercenary становится **убийцей (Assassin)** или **гладиатором (Gladiator)**. Явно история Чедиана сильно отличается от земной. У нас сделать наемника гладиатором можно было, только захватив того в рабство. Вряд ли это назовешь успешной карьерой. В свою очередь, Crusader конвертируется в **рейнджера (Ranger)** или **паладина (Paladin)**.

Другой возможный путь развития — магический — ведет от **Initiate** к **студенту** или **научному сотруднику (Scholar** переводится именно так) или к **лекарю (Healer)**. Scholar после защиты докторской диссертации превращается в **мага (Mage)** или в **лича (Lich)**. Второй путь заставляет вспомнить старинную песню:

“...Всех вас вместе соберу, если на чужбине
я случайно не помру от своей латыни.
Если не сведут с ума римляне и греки,
сочинившие тома для библиотеки.
Если те профессора, что студентов учат,
горемыку Scholar’a насмерть не замучат...”

Теперь мы с вами знаем, как получаются личи.

Наконец, Healer, совершенствуясь, становится либо **священником (Priest)**, либо **друидом (Druid)**.

О начальных классах говорить нечего, и так понятно — Might & Magic, а краткое описание продвинутых и элитных читайте ниже.

Mercenary. Наемники — чистые бойцы. Магией не пользуются, но сильны в ближнем бою.

Gladiator. Гладиаторы — это прямое развитие наемников, никакой магии, но очень высокие способности к бою, прежде всего к ближнему бою.

Assassin. Убийцы не так хороши в атаке, но более изворотливы. И поскольку попасть по ним труднее, служат даже лучшим прикрытием для магов, чем гладиаторы.

Crusader. Крестоносцы — смешанный класс. Они получают некоторые магические способности, но в результате не так сильны в ближнем бою, как наемники.

Paladin. Паладины сохраняют боевые способности крестоносцев, но, кроме того, являются экспертами в светлой магии и магии духа (Light и Spirit).

Ranger. Рейнджеры, в отличие от паладинов, специализируются на магии стихий и магии духа (Elemental и Spirit Magic).

Scholar. Аналог волшебника в **M&M8**. Специализируется на Elemental, Light и Dark магиях.

Mage. Scholar может успешно осваивать и светлую, и темную магии, но приходит момент, когда нужно делать выбор. Маг — это школяр, пошедший по светлому пути. Он специализируется в Elemental и Light магиях.

Lich. Как вы уже поняли, лич — мастер магии стихий и темной магии (Elemental и Dark Magic).

Healer. Лекари, конечно, больше похожи на Cleric из **M&M8** и сильны прежде всего в целительстве (магия духа, Spirit Magic), а также в светлой магии и магии стихий.

Priest. Священники — это лекари, окончательно выбравшие путь добра. В их активе — магия духа и светлая магия. Изучение темной магии ограничено уровнем эксперта.

Druid. А вот тут облом. Можно представить себе 6 сочетаний магии: Light & Dark, Light & Elemental, Light & Spirit, Dark & Elemental, Dark & Spirit, Elemental & Spirit. Одно из сочетаний явно раздражает своей беспринципностью (Light & Dark), остается пять.

Четыре из них реализованы в классах магов, священников, личей и рейнджеров. Но Druid — это не оставшийся вариант Dark и Spirit ("злой священник"), а Elemental и Spirit! То есть то же самое, что и Ranger, только похуже дерется, получше колдует. Вот так.

Таким образом, из 5 "допустимых специализаций" две встречаются по два раза (Paladin и Priest, Ranger и Druid), две по одному разу (Mage и Lich) и одна отсутствует (Dark, Spirit). Хотя некоторые интересные заклинания (Dark Spirit, Death's Touch) используют именно эту комбинацию видов магии.

Перейти в более продвинутый класс можно, выполнив специальный квест (Promotion quest). Кроме морального удовлетворения, продвижение дает увеличение количества хит- и спелл-пойнтов, добавляющихся при переходе с уровня на уровень, а также возможность изучить новые умения. Или достигнуть большего совершенства в уже известных.

Прежде чем выбирать класс ваших персонажей, посмотрите в конце руководства таблицу **"Умения и классы"**. Внимательно изучите ее. Команду надо создавать так, чтобы в ней были мастера всех необходимых вам направлений.

Расы

Все-таки люди — поразительно скромные создания. Фразы типа "венец творения" можно вычитать только у поэтов-романтиков. Игроделы скорее назвали бы человека "точкой отсчета". В смысле абсолютной посредственностью, серединкой на половинку, ни рыбой ни мясом или, наконец, гармонично развитой личностью. Всего понемногу, и ниче-

го выдающегося. В общем, как обычно.

Эльфы — никудышные культуристы (за каждое очко выносливости приходится отдавать два призовых очка, о призовых очках мы говорили в разделе "Создание команды"), зато с точностью у них все тип-топ. Каждое призовое очко повышает точность на два.

Гномы (дварфы), напротив, приятно округлы и устойчивы. В том числе и к внешним воздействиям. Endurance растет на 2 за каждое призовое очко, но вот магия... Два призовых очка за увеличение магии на единицу напрочь отбивают желание включать в команду гнома-иллюзиониста.

Полуорки. Сила есть, с умом тоже все в порядке, однако слегка задумчивы. Сила поднимается в два раза легче, а вот скорость — в два раза труднее, чем у людей.

Статистики

Первичных статистик, значение которых вы определяете при создании персонажа, теперь не 8, а 6. Перечислим их.

Сила (Might) — сильные герои наносят больший ущерб врагам в бою. Кроме того, сила нужна при совершении многих действий.

Магия (Magic) — от величины магических способностей зависит количество спеллпойнтов, а также вероятность успеха при произнесении заклинания.

Выносливость (Endurance) — этот показатель влияет на число хит-пойнтов (единиц здоровья) персонажа.

Точность (Accuracy) — как ни странно, от точности зависит не ущерб при дистанционных атаках, а число атак за ход боя.

Скорость (Speed) — высокая скорость уменьшает время восстановления персонажа после атаки или произнесения заклинания в бою.

Удача (Luck) — герои с большой удачей лучше сопротивляются магическим атакам и могут избежать ущерба от ловушек. Очень помогает при вскрытии сундуков.

Процесс распределения очков практически не изменился. Игр с бросками костей, как в Baldur's Gate или Wizards & Warriors, по-прежнему не будет. Каждый персонаж получает статистики, стандартные для своей расы. Вы можете только перераспределить их и добавить выдающиеся каждому герою 10 призовых очков.

От первичных статистик зависят вторичные статистики.

Здоровье (Hit points). Атаки врагов и ловушки уменьшают количество хит-пойнтов. Когда их число падает до нуля, герой теряет сознание. А когда хит-пойнты достигают отрицательного значения, равного по модулю выносливости героя, тот умирает. Хит-пойнты полностью восстанавливаются после восьмичасового отдыха.

Магические способности (Spell points). Их число зависит от способности Magic. Спелл-пойнты восстанавливаются после 8 часов непрерывного отдыха. Лечение в церкви запас маны не восстанавливает.

Броня (Armor Class). Чем лучше броня, тем больше вероятность избежать атаки врага. Определяется тем, что надето на героя, и некоторыми умениями.

Наконец, можно выделить "третичные" статистики, которые определяют, насколько эффективно ваш герой нападает и защищается. Они зависят от многих факторов: от первичных и вторичных статистик, умений, званий эксперта и мастера, бонусов оружия, состояния персонажа и наложенных на отряд заклинаний. Однако высчитывать по сложным формулам их не придется — можно просто посмотреть в экране персонажа, чему они равны.

Ущерб в рукопашном бою (Melee damage) — ущерб, наносимый врагу вашим героем при ударе (конечно, если он попадет по монстру)

Ущерб в дальнем бою (Ranged damage) — то же самое, но для луков, арбалетов и прочих дальнобойных орудий убийства.

Бонус в рукопашной (Melee bonus) — влияет на вероятность попасть по монстру при

ударе.

Бонус в дальнем бою (Ranged bonus) — то же самое, но для метательного оружия всех видов.

Сопротивляемость (Resistance) — вероятность уменьшить ущерб от магической атаки. Для каждого вида атак (Elemental, Dark, Light и Spirit) — своя сопротивляемость. Интересно, что есть еще такая забавная вещь, как Physical Resistance. Ее описывают как "вероятность минимизировать ущерб от физической атаки, вызванной магическими причинами". По-простому, это вероятность уцелеть, если вам уронят на голову магический, но вполне гранитный камень.

Однако даже максимальная сопротивляемость не дает абсолютной защиты. Как говорится, на каждого каратиста найдется рессора от "Тойоты".

Умения

При создании героя, как уже говорилось, вы даете ему два умения. Остальные навыки он будет приобретать по ходу игры. Вместе с начальными умениями вам дадут и предметы для их реализации. Например, вместе с умением Light Magic дается заклинание Heal, а вместе с умением Bow — простенький лук Student Bow.



▲ **Умения-скиллы персонажа. Разностороннее развитие не мешает специализации.**

Если раньше для обретения навыка необходимо было найти учителя, то теперь в Чедиане внедрено заочное обучение. Достаточно найти книжку (аналог известных уже нам Spellbook), прочесть ее — и дело в шляпе.

Существует 4 градации владения умением: нормальный уровень, эксперт (Expert), мастер (Master) и гроссмейстер (Grandmaster).

Вот полный список умений.

Владение оружием

В игре выделяется пять разновидностей оружия: клинки (объединяет умения "меч" и "кинжал" из **M&M8**), тупое оружие, копья, луки и метательное оружие. Кроме того, есть "универсальное" умение Armsmaster и борьба голыми руками.

За каждую единицу умения при сражении соответствующим оружием персонаж получает добавку к бонусу атаки (Melee bonus или Ranged bonus для луков и метательного оружия), равную его умению. Но, кроме того, изучение матчасти дает и другие преимущества, о которых сказано ниже.

Владение оружием (Armsmaster). Более универсальный скилл, чем владение конкретными видами вооружения. Очень рекомендуется всем бойцам. Обладатель получает добавку к Melee bonus на величину умения при сражении всеми видами "контактного" оружия: и клинками, и булавами, и копьями. Эксперты дополнительно получают такую же добавку к наносимому ущербу — Melee damage. Мастера уменьшают время удара любым оружием ближнего боя, а гроссмейстеры получают возможность провести в ближнем бою дополнительную атаку. Это умение складывается с умением обращаться с конкретными видами вооружения.

Клинок (Blade). Навык обращения с любым режущим предметом короче четырех фу-

тов (1м 22см). Никаких “мечей” и “кинжалов” больше не будет — клинок, и все тут. Для эксперта клинка в два раза уменьшается дополнительное время, затрачиваемое на удар выбранным оружием. Если, скажем, на удар кулаком у нормального человека уходит 3 секунды, а на удар мечом — на 2 секунды больше, то есть 5 секунд, то эксперт клинка затратит лишь 3 + 2:2 = 4 секунды. Мастер клинка, как и в предыдущих играх серии, может драться двумя мечами (кинжалами, саблями) одновременно. Бонусы гроссмейстера зависят от класса. Ущерб, наносимый паладином, возрастет на единицу за каждую единицу навыка владения клинком. У гладиатора вместо возрастания наносимого ущерба на такую же величину вырастет класс брони. Убийца же получит еще по одному очку к бонусу атаки за каждые 3 единицы умения, но только если дерется кинжалом.

Лук (Bow). Эксперты получают добавку, равную значению умения, и к наносимому ущербу в дальнем бою (Ranged damage). Мастера приноравливаются выпускать по две стрелы вместо одной. Наконец, гроссмейстер выстреливает за раз аж три стрелы.

Дубина (Cudgel). Сим неблагозвучным термином обозвали владение всяческим тупым оружием, от палок до цепов. Эксперт получает прибавку к Melee damage на величину умения. У мастеров появляется возможность оглушить врага, после чего тот на некоторое время замирает. Наконец, гроссмейстерство удваивает ваши Melee damage и Melee bonus — очень лакомый приз.

Копье (Spear). Эксперты, кроме общей для всех добавки к Melee bonus, получают прибавку к Melee damage на величину умения. Мастера могут драться двумя копьями сразу (посмотреть бы на это чудо наяву. Прямо Джеки Чан какой-то получается). Наконец, гроссмейстеры проводят добавочную атаку копьем каждый раунд боя.



▲ Викинги викингами, а города выглядят вполне по-европейски.

Метательное оружие (Thrown). К нему относятся метательные кинжалы и топоры. Эксперты, как и в других видах оружия (кроме клинка), получают бонус к наносимому ущербу. Мастера уменьшают в два раза дополнительное время, затрачиваемое на бросок (аналогично эксперту клинка). Наконец, гроссмейстеры могут за каждый раунд боя бросать колюще-режущие предметы по два раза.

Самбо (Unarmed skill — самозащита без оружия). В отличие от других умений, уже на нормальном уровне самбист получает бонусы и к Melee attack, и к Melee damage (каждый увеличивается на величину умения). Эксперты добавляют к обоим параметрам удвоенное значение умения, мастера — утроенное, да кроме того, величина умения добавляется к броне. Наконец, гроссмейстер получает дополнительную атаку каждый раунд, да еще по атаке за каждые 3 единицы умения (максимально 10). Такой разнесет почти любого врага. Если доживет, конечно, проходя всю игру с голыми руками.

Защитные умения

Броня (Armor). Умение носить защитную одежду. Значение навыка добавляется к классу брони. У экспертов, кроме того, уменьшается в два раза значение задержки в действиях (time penalty), связанной с броней. Только эксперты брони могут носить кольчуги. Мастера добавляют к классу брони удвоенное значение навыка и могут носить пластинчатые доспехи. Гроссмейстеры, кроме этого, полностью устраняют задержки, связанные с броней.

Уклонение (Dodge). Применяется, только если на вас нет никакой брони и нет щита. Значение навыка добавляется к уровню брони. Для экспертов добавляется два значения навыка, для мастеров — три, для гроссмейстеров — четыре. То есть неодетый гроссмейстер 12 уровня имеет класс брони 48.

Щит (Shield). Значение умения добавляется к классу брони. Эксперты устраняют задержки в действиях, связанные с ношением щита. Мастера добавляют к броне удвоенное значение навыка. Наконец, гроссмейстеры умеют ударять противника щитом, да еще как! Наносимый ущерб равен утроенному значению навыка.

Магические умения

Магических умений пять: по одному для каждой школы магии (магии стихий, духа, темной и светлой магий) и медитация.

Первые четыре умения необходимы для произнесения спеллов. Пока не получите умения light magic — ни одного заклинания из этой области не произнесете. А самые сильные заклинания доступны только гроссмейстерам.

Интересно, что любой не чуждый магии персонаж (то есть все, кроме Fighter, Mercenary, Assassin и Gladiator) может учиться любому виду магии! Точнее, почти любому: Ranger и Paladin испытывают непреодолимое отвращение к Dark Magic. Но вот Lich вполне может освоить Light Magic и применять Bless, хотя, конечно, совсем не так эффективно, как Priest.

А упражнения в **медитации** приводят к росту спелл-пойнтов. На нормальном уровне их число увеличивается на величину умения, у экспертов — на две величины умения, у мастеров — на три. У гроссмейстеров увеличение еще значительнее, но насколько именно — зависит от класса персонажа.

Специальные умения

Уровень владения специальными умениями зависит от "эффективного уровня". Эффективный уровень равен уровню умения для нормальных людей, удвоенному умению для экспертов и утроенному для мастеров. Так, эксперт пятого уровня эквивалентен простому умельцу 10 уровня, который по идейным соображениям экспертом становиться не хочет. Гроссмейстеры же обычно овладевают мастерством в совершенстве.

Разминирование (Disarm Trap) В отличие от остальных умений, это растет само при открывании вами заминированных сундуков. Шансы на успех с ростом умения увеличиваются, но только гроссмейстеры открывают любой сундук с вероятностью 100%. Как и раньше, суперактуальный навык.

Определение предметов (Identify Item). Шансы определить предмет растут с ростом эффективного уровня, а гроссмейстерам на уровень наплевать, они определяют все и сразу.

Краеведение (Identify Monster). Определение монстров. Щелкаете по врагу правой кнопкой — и все о нем знаете (правда, если идет бой и у вас стоит быстрое заклинание, вместо лекции по зоологии тварюга получит спеллом в лоб. И, возможно, придется читать уже лекцию по анатомии). На нормальном уровне вы видите только число хит-пойнтов и класс брони супостата. Эксперты дополнительно определяют тип атаки монстра и вид наносимого им ущерба. Мастера знают, какое заклинание этот гад может применить, а гроссмейстеры в курсе сопротивляемости его вашим заклинаниям.

Ремонт (Item Repair). Очень полезное умение. Для его применения достаточно кликнуть правой кнопкой по сломанному предмету в инвентори. Приятно то, что ремонт происходит мгновенно даже во время боя. Класс чинимых предметов растет вместе с эффективным уровнем (вначале вы сможете чинить только совсем простые и дешевые вещички), гроссмейстеры, как им и положено, чинят все.

Торговля (Merchant). Умение торговать уменьшает цену покупки и увеличивает цену

продажи вами предметов во всех магазинах в игре. Оно также зависит от эффективного уровня. Но не надейтесь сколотить на торговле состояние: даже гроссмейстеру удается только сравнять цены покупки и продажи.

Восприятие (Perception). Дает возможность герою находить скрытые двери и тайники, а также избежать ущерба от сработавших ловушек. Это умение дополняет умение Disarm Trap. "Эффективный уровень" считается как обычно. А гроссмейстер может ходить по минному полю с грацией трактора "Кировец" и абсолютно не страдать при этом.

Учеба (Learning). Полезный скилл. Как говорил классик, "учиться, учиться и учиться". Для чего? А чтобы учиться лучше. Ведь это умение увеличивает число очков опыта, которые персонаж получает за убиенных монстров и выполнение заданий. При этом опыт растет на 1% за каждый уровень умения для нормальных людей, на 2% за уровень для экспертов, на 3% за уровень для мастеров и на 4% за уровень для гроссмейстеров! За само приобретение умения дают еще 9%. То есть, эксперт 4-го уровня будет получать на 9+2*4 = 17% экспы больше, чем его неученые товарищи.

А гроссмейстер 12 уровня — на 9 + 4*12 = 57% больше.

Дальше рекомендуем вам отправиться в конец текста и посмотреть таблицу **"Умения и классы"**.

Интерфейс

Экраны

Основной экран

На основном экране изображено то, что видят ваши герои перед собой. Слева колонка с портретами членов команды, справа — портреты присоединившихся к ней NPC. Рядом с каждым портретом — указатели здоровья (красный), запаса маны (синий) и доли опыта, накопленной для перехода на следующий уровень (желтый столбик).

После каждого действия (удара, заклинания) герой некоторое время восстанавливает силы. При этом на его портрете справа внизу загорается красный огонек. Вы можете отдать герою следующий приказ лишь после того, как огонек сменится на зеленый.

Сами портреты хорошо передают состояние персонажей. Раны проявляются не только в уменьшении длины красного столбика, но и в синяках на лице героя. Потеряв сознание, персонажи, как и положено, закрывают глаза и бессильно склоняют головы. Наконец, если героя убивают, вместо его портрета возникает могильный камень.

Вверху справа — компас, показывающий направление вашего движения. Камень у компаса меняет цвет с зеленого на желтый при приближении врагов и на красный, когда враги замечают вас. Однако часто заметить врагов визуально можно раньше, чем камень изменит цвет. Поэтому смотрите в оба! Как писал наш ас Покрышкин: "Внимательно оглядывающийся истребитель непобедим".

Часы над компасом сообщают игровое время. Компас и портреты можно отключить клавишей /.

Внизу появляются строчки сообщений обо всех выполняемых героями действий, о результативности ваших и вражеских ударов (во время боя) и окно разговора с NPC (естественно, во время разговора). Клавиша **H** даст отчет о последних действиях отряда в бою.

Мышью можно изменить направление движения отряда, прицелиться по врагу, но курсор всегда остается в центре экрана — при движении мыши смещается вся картинка. Щелкнуть мышкой по портрету не получится, единственный способ перейти в экран героя — два раза нажать клавиши от **1** до **4** (номер героя, первое нажатие выбирает персонажа, второе открывает его экран) либо перейти клавишей **Tab** на нужного героя и нажать клавишу **I** (инвентори) или **B** (магическая книга).

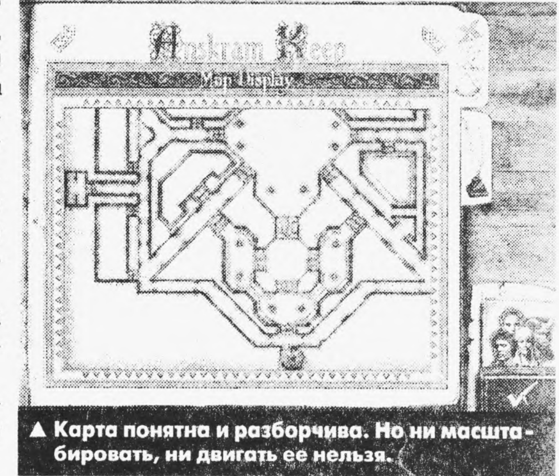
Не забывайте перед совершением действий вызвать нужного героя (клавиши **1-4**). Если только один ваш персонаж владеет способностью торговаться, не забудьте, что разговаривать с продавцом должен именно он.

Экран героя

Экран героя (переход в него из основного меню клавишей **I**) содержит много информации об участниках команды. В отличие от основного экрана, курсор на нем двигается и можно управлять мышкой.

В правой части экрана расположены столбиком портреты всех четырех членов команды. Щелкнув на любом из них, мы перейдем в экран информации о данном герое. Однако в бою перемещаться между экранами героев нельзя: вам доступен только экран персонажа, активного в данный момент.

Вверху экрана над именем героя указаны его уровень, класс и полное число очков опыта, а затем, через косую черту, — число очков опыта, необходимых для перехода на следующий уровень. Когда герой получает достаточное для перехода на новый уровень число очков, цвет надписи меняется с черного на зеленый. Справа от имени героя указаны число его хит-пойнтов (рядом с красным крестом) и спелл-пойнтов (рядом с голубым флаконом).



▲ **Карта понятна и разборчива. Но ни масштабировать, ни двигать ее нельзя.**

Все снаряжение, навешиваемое на героя, теперь размещается в слоты рядом с его изображением.

Внизу указано полное количество золота у команды (у всей команды, а не у данного персонажа).

Наконец, в правом нижнем углу находится большая квадратная кнопка, позволяющая перемещаться между экранами героев и экраном карты.

Основная часть экрана состоит из 4-х закладок, по которым можно перемещаться либо щелкая мышкой, либо клавишами **Page Up — Page Down**.

На первых трех закладках внизу справа — изображение героя, на щите в верхней левой части этой картинки указан класс брони. Изображение одно и то же для всех героев данного класса, независимо от того, эльф это или, наоборот, полуорк. Кроме того, все герои уже одеты, и приобретение кольчуг, сапог и т.д. не сказывается на их облике. К сожалению, "куклы Барби" из **M&M 6-8** больше не существуют.

Первая закладка — статистики героя. Слева вверху перечислены 6 основных статистик, справа вверху указаны бонус к атаке и наносимый ущерб в ближнем и дальнем бою (Melee attack и damage и Ranged attack и damage соответственно), а слева внизу — сопротивляемость магии.

Основные статистики, повышенные при помощи надетых волшебных предметов или временно повышенные в связи с посещением магических мест, а также снизившиеся из-за плохого состояния героя, выделены цветом.

Вторая закладка служит для перечисления навыков героя, разбитых на четыре группы (оружие, оборона, магия, специальные навыки). Слева от названия навыка показан ранг героя: звездочка для эксперта, две звездочки для мастера и две красные звездочки для гроссмейстера.

Над головой изображения героя указано число еще не распределенных скилл-пойнтов. Чтобы повысить то или иное умение (если хватает скилл-пойнтов), надо просто кликнуть по нему мышкой. Помните, что на какой уровень вы повышаете умение, столько очков это и будет стоить. Для того, чтобы поднять навык с третьего уровня на четвертый, нужно 4 очка, с четвертого на пятый — 5 очков, и так далее.



▲ Мы нарвались на трех капитанов стражников сразу. А глаза у них добрые-добрые.

Третья закладка — инвентори. Слева столбиком нарисованы все предметы в рюкзаке героя и дано их краткое описание. Как и в других местах, правый щелчок мыши вызывает более подробное описание предмета. Однако подробное описание вы получите, только если предмет идентифицирован. В противном случае его название будет совершенно неразборчиво (типа "гьмшв") и выделено цветом.

Чтобы одеть предмет на героя, достаточно перетащить его из инвентори на картинку персонажа в правой нижней части экрана.

Так как предметов может быть много, шесть кнопок над списком позволяют посмотреть только предметы выбранного типа (оружие, украшения, броню и т.д.)

Четвертая закладка — она есть только у владеющих магией героев (Initiate и основанные на этом классе "продвинутые" специализации, крестоносец и иже с ним) и рассказывает о магических способностях героя. На ней перечислены заклинания, которыми он владеет. Так как их тоже может быть много, кнопки вверху слева позволяют выбрать только боевые, только защитные или только исцеляющие заклинания. Если заклинания все равно не помещаются на экране — пользуйтесь для прокрутки стрелками "влево" и "вправо".

Справа вверху находится кнопка Set quick, нажатие на которую делает выбранное заклинание "быстрым" — теперь именно оно будет применяться в бою при щелчке правой кнопкой мыши.

Выйти из экрана и вернуться в игру можно, нажав клавишу **Esc** либо щелкнув по кнопке с галочкой справа внизу.

Экран карты и заметок

Состоит из двух закладок. Первая из них — карта местности. К сожалению, двигать ее нельзя — ваша команда всегда находится в центре (за исключением тех случаев, когда вы слишком близко к краю области, чтобы можно было центрировать карту).

Вторая закладка — экран заметок (notes).

Четыре кнопки в верхней части экрана заметок покажут вам список квестов (этот экран вызывается клавишей **Q**), автоматические заметки о важных событиях (autonotes, резюме содержания ваших разговоров с NPC), дневник команды (journal, в нем постепенно рассказывается, как развивается сюжет) и заслуженные награды. Награждается весь полк, индивидуальных званий типа "легендарный орк" больше не будет. Вот такой вот коллективизм.

В правом нижнем углу находится большая квадратная кнопка, позволяющая переходить от экрана карты к экранам героев и наоборот.

Экран торговли

Этот экран появляется после того, как вы заинтересовались товарами продавца в магазине.

Слева один под другим изображены предметы, выставленные в магазине на продажу. Над этим списком указано имя торговца. Справа вверху — портреты участников вашей команды. Выберите один из них, и справа появится список вещей, которые он может продать. Справа под портретами ваших героев — общий золотой запас команды.

На каждый предмет в обоих списках можно посмотреть подробнее, щелкнув по нему правой клавишей мыши. Учтите, что цена, указанная в описании, — это не цена покупки или продажи, а некоторая "средняя" цена. Заплатить вам (если только вы не гроссмейстер торговли) придется больше, а получите вы при продаже заметно меньше.

Торговать просто. Выберите интересный предмет в колонке магазина (чтобы купить) либо в своем инвентори (чтобы продать). Внизу загорится настоящая цена. Затем щелкните по предмету два раза. Вас еще раз спросят, хотите ли вы это делать, и назовут настоящую цену. Еще один способ — щелкнуть на кнопке с изображением рукопожатия внизу слева (для покупки) или внизу справа (для продажи). Единственное, что изменится — теперь по предметам надо будет щелкать не два, а один раз.

В центре — еще две кнопки. "Определить предмет" (довольно дорогое удовольствие, поэтому развивайте умение определять предметы у одного из членов команды) и "отремонтировать предмет".

Заметно облегчает жизнь то, что во всех магазинах города можно продать любые вещи из инвентори по одной и той же цене. Например, травники охотно покупают броню.

Если у вашего героя накопилось много ненужного барахла, его можно продать одним махом, нажав **Shift-S**. Постарайтесь только не продать необходимые вам вещи — заблаговременно отдайте их на хранение товарищам по партии.

Управление

Все клавиши в игре можно переопределить, это можно сделать или выбрав опцию Keyboard в меню, или просто нажав **F1** из основного экрана. Однако стандартная раскладка вполне удобна и, вероятно, удовлетворит большинство игроков. Поэтому приведем список управляющих клавиш.

Движение

W или **стрелка вверх** — идти вперед.
S или **стрелка вниз** — идти назад.
Стрелка вправо — повернуться вправо.
Стрелка влево — повернуться влево.
Левый Shift — перейти на бег.
Левый Ctrl — нагнуться
A — стрейфиться влево.
C — нагнуться. Нужно, чтобы пролезть в небольшие отверстия.
D — стрейфиться вправо.
R — остановиться и отдохнуть. После нажатия этой клавиши появится меню из 4 опций. Вы можете подождать 5 минут, час, до смены времени дня (до заката или до рассвета) или устроить себе полноценный 8-часовой отдых, чтобы полностью вылечиться.
X — прыгать.
Пробел — использовать предмет или открыть дверь.

Бои и заклинания

Enter — переход в пошаговый режим и обратно.
Левый клик по монстру — атаковать монстра.

Правый клик по монстру — магическая атака (применить быстрое заклинание). Если магическая атака невозможна, герой атакует монстра обычным оружием.

G — быстро идентифицировать монстра.

Пробел — использовать предмет или открыть дверь

Двойной левый клик по заклинанию в книге заклинаний — немедленно сотворить заклинание.

H — отчет о ходе боя.

Снаряжение

1-4 — переход к соответствующему герою в команде.

5-7 — разговаривать с одним из трех NPC, которые могут присоединиться к команде.

Tab — циклическое перемещение между героями в команде.

I — переход в экран снаряжения.

Двойной левый клик по предмету в инвентори — надеть предмет.

Shift и цифра от 1 до 4 — передать предмет в инвентори героя с соответствующим номером.

Shift-D или клавиша Delete — выкинуть выделенный предмет из инвентори.

Shift-S — быстро продать предмет из инвентори в магазине.

Экраны и информация

B — открыть книгу заклинаний (в том числе и во время боя).

F — экран построения команды (выбор формации для боя).

J — экран журнала.

M — карта.

N — записная книжка.

Q — список квестов.

Z — вызов экрана с краткими сведениями о героях.

/ — включить-выключить изображения героев на основном экране.

Опции игры

Esc — вызов меню и возврат в игру.

F1 — вызов раскладки клавиатуры.

F5 — быстрое спасение игры.

F8 — сделать снимок экрана.

F9 — быстрая загрузка игры.

Правый клик по меню — быстрая справка.

Игра

Бои

Как и в предыдущих играх M&M, бои могут идти как в реальном времени, так и в пошаговом режиме. В реальном времени основным оружием игрока становится мышка (левый клик — нормальная атака, правый клик — использование быстрого заклинания) и клавиши **1-4** (выбор персонажа). На каждый удар и произнесение заклинания персонажи тратят определенное время. При этом портрет героя темнеет, и только в момент очередного просветления персонаж вновь становится активен. Обычно вы просто быстро щелкаете мышью на мишени, в такт чему дееспособные личности лупят ее по доступным частям тела. После боя большинство врагов оставляет после себя свои пожитки, упакованные в невзрачные серые (крутые твари — красивые красные) мешочки. Чаще всего мешочки действительно невзрачные и их легко не заметить, так что не ленитесь осмотреться вокруг. Поднять трофеи можно клавишей пробел.

Между боями пользуйтесь клавишами **F5** (быстрое спасение) и **F9** (загрузка), но не забывайте иногда спасаться в “нормальные” файлы. Учтите, что нельзя спасаться рядом со враждебно настроенными монстрами (когда огонек вверху справа экрана — красный). Но если вы скастуете Turn Undead по царю-личу или по другой какой нежити, он (она) на время теряет ориентировку и становится нейтральным, и тогда можно будет сохраниться. Использовать такие трюки удобно в длинных боях и сложных подземельях.

Определяйте все найденные вещи (для этого нужно умение Identify Item). Позже, в Thronheim, вы встретите NPC, который может делать это за вас, — но ему надо платить, и место в отряде он занимает. Неопознанными вещами нельзя пользоваться (самое крутое кольцо при надевании не даст бонуса), равно как нельзя продать их по разумной цене. Вдобавок, можно пропустить что-то важное.

Говоря о важном, я имею в виду оружие с вампирскими свойствами типа of Vampire Meditation, которое превращает жизнь врагов в вашу ману или, еще лучше, of Vampire Drain (1/3 ущерба врагам превращается в ваши хит-пойнты и ману). Оружие, поднимающее в бою ману, важнее, поскольку восстановить в церкви ее нельзя. Единственное альтернативное средство — восьмичасовой отдых. Три вампирских булавы и меч в моем отряде сильно облегчили героям жизнь.



▲ **Turn Undead — это действительно “послать Undead на...” Сейчас эта тварь начнет бессмысленно ходить кругами**

Магия

В игре четыре школы магии: магия стихий (Elemental), духа (Spirit), светлая (Light) и темная (Dark).

Новым стало то, что каждое заклинание требует владения двумя (а некоторые — тремя!) школами магии, причем на определенном уровне. Есть даже такая экзотика, как одновременное применение темной и светлой магий (заклятие Curse).

Elemental Magic — это сильные разрушительные заклинания, с которыми может сравниться только могущество темной магии.

Spirit Magic — оборона и лечение тела и духа.

Light Magic — наиболее сильные оборонительные заклинания плюс некоторые лечебные.

Наконец, темная магия — **Dark Magic** — это самые мощные разрушительные заклинания и искусство вызова магических существ.

Вот полный перечень всех 48 заклинаний, в скобках для каждого указано его английское название. Заклинания сгруппированы по школам магии, необходимым для их произнесения.

Elemental и Light

Специализация: маги

Руки земли (Arms of Earth) — из земли вырастают руки, цепляющиеся за врагов и сковывающие их движения. С ростом умений в магии стихий увеличивается и размер рукастой области. Неопытный волшебник вполне может запутаться сам и запутать товарищей.

Цепная молния (Chain Lightning) — заимствование из Heroes of Might and Magic. Последовательность убывающих по силе ударов, поражающих монстров в определенной

области. Первый удар снимает от 1 до 8 хит-пойнтов на каждую единицу умения элементарной магии.

Столб огня (Column of Fire) — колонна огня падает с небес на одного монстра и наносит ему большой ущерб. Хороша против сильных немногочисленных врагов.

Вспышка стихий (Elemental Blast) — граната, действующая на одного врага.

Падение пера (Feather Fall) — позволяет команде прыгать с большой высоты без ущерба для здоровья.

Метеорный дождь (Meteor Shower) — пылающие камни обрушиваются с небес на землю и накрывают большую область вокруг выбранного врага. Каждый метеор наносит 8 единиц ущерба плюс по единице за каждую единицу навыка в магии стихий. Заклинание не работает в помещениях. Опасно применять вблизи: метеоры не разбирают, в кого им попасть.



▲ Стройными рядами, легкими стопами к нам спешат жуки.

Очищение (Purify) — излечивает отравление (poison), болезнь (disease), опьянение (drunk), безумие (insane), страх (fear) и паралич (paralyze). Очень, очень нужно каждой команде приключенцев!

Сопротивление смерти (Resist Death) — обеспечивает одному персонажу дополнительную защиту от темной магии.

Регенерация (Regeneration) — персонаж, на которого наколдовали регенерацию, восстанавливает хит-пойнты быстрее, чем обычно.

Воскрешение (Resurrection) — воскрешает героя, чье тело было уничтожено. Однако такой процесс требует больших усилий.

Искры (Sparks) — много маленьких шаровых молний выбрасываются в определенную точку и начинают хаотически кружить, пока не ударяются о преграду. При этом они взрываются, нанося 2 очка ущерба плюс по 1 очку за каждую единицу навыка в магии стихий. Приятно вбросить такой пучок молний в комнату, где находится много не очень сильных монстров.

Факел (Torchlight) — фонарик для освещения темных подземелий. Освещает так себе.

Телепортация в город (Town Portal) — переносит всю команду к алтарю в центре одного из 6 городов. Неопытный волшебник отправляет команду в ближайший город, опытный может выбирать, куда именно они полетят. Однако в начале игры все алтари заброшены, и необходимо их посетить (а для этого добраться до города “обычным способом” и отремонтировать.

Elemental и Dark

Специализация: личи

Болезнь (Disease) — пораженная цель постоянно теряет здоровье, пока ее не вылечат снадобьем или заклинанием.

Магические мины (Magic Mine) — мина устанавливается на грунте и взводится, как только команда выходит из ее радиуса действия. Первое же существо, которое в течение 15 минут наступит на мину, подорвется на ней. Этим существом может стать и ваш герой, поэтому страдающим от склероза применение заклинания Magic Mine противопоказано.

Паралич (Paralyze) — парализует монстра. Время действия — 3 минуты, умноженные на уровень навыка в темной магии.

Ядовитое облако (Poison Cloud) — ядовитое облако появляется перед волшебником и медленно двигается вперед перед вашей командой. Постарайтесь не влезть в него.

Elemental и Spirit

Специализация: рейнджеры и друиды

Аура стихий (Elemental Aura) — создается зеркало, окружающее вашу команду. Зеркало пропускает атаки врагов, но враг получает такой же силы магический удар от стихий. Напоминает заклинание Pain Reflection.

Стрела стихий (Elemental Bolt) — магическая стрела, всегда попадающая в цель.

Заколдовать предмет (Enchant Item) — придать обычному предмету магические качества. Вероятность успеха — 10%, умноженная на величину навыка в Spirit Magic. А качество улучшения зависит от навыка в Elemental Magic.

Гнев (Enrage) — заклинание сводит с ума одного монстра, после чего он атакует ближайшее живое существо, невзирая на то, друг это или враг.

Сапоги-скороходы (Fleet Foot) — увеличивает скорость путешествий команды.

Природная броня (Natural Armor) — увеличивает класс брони одного персонажа. Однако заклинание не действует, если уже надета металлическая броня. В общем, средство самозащиты для волшебников.

Виртуальный воин (Phantom Fighter) — цель этого заклинания — клинок без магических свойств в инвентори ваших героев. В результате появляется виртуальный эксперт меча, который хватает клинок и вполне реально дерется на вашей стороне. Однако после боя фантом исчезает, да еще и прихватывает с собой полюбившееся оружие.

Гнев жуков (Wrath of Bugs!) — насекомые атакуют цель. Особого ущерба они не наносят (точнее, никакого ущерба не наносят), но отмахиваться от них приходится. В результате темп атак монстра замедляется, а при высоких уровнях мастерства волшебника монстр вообще перестает атаковать.

Spirit и Light

Специализация: паладины и священники

Благословение (Bless) — увеличивает шансы поразить цель (Melee bonus и Ranged bonus), а также нейтрализует равное или меньшее по силе заклинание Curse. Сила определяется уровнем умения в Light Magic.

Вмешательство богов (Divine Intervention) — полностью излечивает всю команду, восстанавливает все спелл-пойнты и убирает все "плохие" состояния (болезнь, слабость, отравление и т.д.). Это заклинание требует много маны и может быть произнесено волшебником только один раз в день.

Защита стихий (Elemental Protection) — увеличивает защиту от магии стихий на величину, равную навыку героя в магии стихий. А вот длительность действия заклинания зависит от навыка в светлой магии: 1 час на каждую единицу умения в Light Magic.

Вера (Faith) — увеличивает Melee damage и Ranged damage одного из персонажей в команде (по выбору волшебника).

Спешка (Haste) — действует на одного члена команды, в результате он начинает драться и произносить заклинания быстрее. Но после окончания действия заклинания он чувствует слабость (Weak).

Исцеление (Heal) — восстановление хит-пойнтов одного персонажа.

Перенос силы (Power Draw) — действует на одного члена команды. Волшебник тратит свои спелл-пойнты на то, чтобы увеличить ущерб, наносимый героем (Melee damage и Ranged damage).

Жизнь на всех (Shared Life) — хит-пойнты делятся поровну между членами команды

(однако на каждого приходится не больше максимального значения хит-пойнтов). Полезно, если в бою 1-2 членов команды "почти убили", а остальные здоровенькие.

Антимагия (Spell Reaver) — развеивает всю магию, которой подействовали на живые создания вокруг команды (в том числе и на членов команды). Однако заклинание не действует на магические ловушки, в том числе на ловушки в сундуках. Помните, что вместе с вредными заклинаниями легко развеять и полезные.

Изгнание нежити (Turn Undead) — действует только на нежить. Слабые волшебники просто обращают нежить в бегство, но при высоких уровнях навыка это заклинание наносит большой ущерб врагам.

Глаз волшебника (Wizard's Eye) — он и есть. Радар обыкновенный.

Spirit и Dark

Никто не специализируется

Темная завеса (Dark Grasp) — окутывает врага темнотой, и он уже не может произносить заклинания или стрелять. Более того, его движения замедляются, класс брони уменьшается, и даже снижается ущерб, который он наносит в ближнем бою.

Прикосновение смерти (Death's Touch) — произносящий высасывает из врага жизнь, забирая один хит-пойнт в обмен на один свой спелл-пойнт.

Глаз Леггиба (Eye of Leggib) — волшебник посылает вперед свою "голограмму". Очень полезно для разведки, хотя и не так приятно, как "радар" Wizard's Eye.

Страх (Fear) — пораженный страхом бежит с поля боя. Однако, если ему нанести ущерб (попасть стрелой или заклинанием), страх проходит. Fear не действует на нежить (undead creatures).

Отражение боли (Pain Reflection) — в отличие от Elemental Aura, действует на одного персонажа в команде, а не на всю команду. Кроме того, враг, нанесший удар защищенному герою, получит ответный удар того же типа, а не удар магии стихий. Обычно, однако, монстры защищены от своей же магии. Например, ядовитые твари плохо восприимчивы к яду. Поэтому Elemental Aura часто предпочтительнее (не говоря уже о том, что она защищает всех).

Перенос (Transfusion) — переносит любое состояние волшебника на мишень. Если волшебник болен — он вылечится (перейдет в "нормальное" состояние), а мишень заболеет. Но если волшебник здоров, а мишень больна — то мишень вылечится, а волшебник останется "нормальным" (не заболеет). Таким образом, при помощи этого заклинания можно и лечить, и калечить, а мишенью могут быть как враги, так и друзья. Однако мишень при произнесении заклинания должна находиться в радиусе удара мечом.

Рана (Wound) — наносит рану монстру в ближнем бою. Слабая замена обычного удара мечом.

Dark и Light

И такое бывает.

Проклятие (Curse) — уменьшает шансы проклятого поразить цель (уменьшает Melee и Ranged bonus).

Elemental, Spirit и Light

Наконец, есть очень полезные заклинания, произнесение которых требует навыков в трех видах магии: Elemental, Spirit и Light.

Глаз шторма (Eye of the Storm) — мощный взрыв, центром которого является сам волшебник, однако команда остается невредимой. А вот все монстры вокруг получат по 20 единиц ущерба плюс по одной за каждую единицу навыка в магии стихий. Каждый! Однако это заклинание можно произносить только раз в день.

Маяк Ллойда (Lloyd's Beacon) — телепортация. При первом применении герой ус-

танавливает маяк, а затем может перебросить к нему команду из любой точки планеты. Число устанавливаемых маяков растет с ростом магических умений.

Elemental, Spirit и Dark

Лишь одно заклинание требует такого набора навыков.

Выпивающий души (Souldrinker) — заклинание высасывает жизнь из всех созданий в поле зрения, друзей или врагов — безразлично. Затем эта жизнь делится поровну между членами команды.

▲▲▲

Из списка заклинаний видно, что самые полезные в игре — маги (Elemental + Light). Они обладают и мощными атакующими, и лечебными заклинаниями. А владение хотя бы на средненьком уровне магией Spirit дает им в руки маяк Ллойда.

Неплохи священники и паладины (Spirit + Light). Лечение, заклинания, увеличивающие характеристики команды, и, опять-таки, до маяка Ллойда недалеко.

Очень интересна, но никем не используется комбинация Dark + Spirit.

А вот заклинания личей, друидов и рейнджеров слабоваты. Впрочем, у этих героев свои достоинства (см. таблицу умений).

Навыки, требующиеся для произнесения заклинаний

Перемещайтесь в конец текста к разделу **"Статистика"** и смотрите таблицу **"Заклинания/Навыки"**.

Путешествия

С локации на локацию можно плавать на кораблях с пристани. Время плавания корабля указывается в днях, на самом деле оно несколько отличается. Дорога может занять не 1 день, а 19 или 28 часов.



▲ **Освобожденный из тюрьмы генерал говорит, что с нами не пойдет, так как ему надо выпить. Встретимся в трактире.**

Поскольку экономика первична, корабли плавают, невзирая на войны между странами и прочие незначительные события.

Для того чтобы сесть на корабль, надо поговорить с человеком в коричневом костюме, днем и ночью маячащим на пристани. На пристань он вас и привезет, исключение составляет только Isle of Ashes, где вас выбросят почему-то в другом конце острова. Поездки не бесплатные, но и не дорогие: несколько десятков монет.

Корабли ходят не каждый день, поэтому приведем их расписание. В нем указано, в какой день недели и куда плывет корабль, и сколько дней примерно займет путешествие.

Не бойтесь опоздать к отплытию: в нужный день прийти можно в любое время, и днем, и ночью.

Смотрите таблицу "**Морские путешествия**".

Учтите, что корабли во Frosgard и из Frosgard'а начнут плавать только после того, как вы очистите гавань ото льда. Поэтому первый раз во Frosgard придется прийти пешком.

Рост героев

Система уровней в M&M9 осталась почти без изменений. За убитых тварей, как обычно, дают очки опыта. Справа от портрета героя есть желтый столбик, он показывает, сколько очков опыта набрано с момента прошлой учебы. Когда опыта наберется достаточно (столбик дорос до макушки персонажа), можно пойти и поучиться у тренеров в одном из шести больших городов. Учеба не бесплатна, кроме того, у каждого из тренеров есть свой предельный уровень, выше которого он учить не может.



▲ В Sturmford'е опять дожди. На пристани днем и ночью мокнет лодочник.

Для перехода с N-1 на N-й уровень надо набрать N тысяч очков опыта, то есть 3000 — на третий уровень, 4000 — на четвертый и так далее. Полное количество очков опыта, нужное для перехода на N-й уровень, равно N*(N+1)/2 тысяч очков.

С каждым уровнем герой получает дополнительные хит- и спелл-пойнты (сколько именно — зависит от его класса и ранга), а также скилл-пойнты. При получении со 2 по 9 уровень герою дают по 5 скилл-пойнтов за уровень, с 10 по 19 — по 6 скилл-пойнтов, с 20 по 29 — по 7 скилл-пойнтов, и так далее.

Дополнительно характеристики можно поднять, посетив некоторые магические места, а также попив цветную флюоресцирующую жидкость из бочек. Цветных бочек, правда, не в пример меньше, чем было в **M&M 4 и 5**. И каждая бочка повышает навсегда одну из характеристик на 2 только одному персонажу.

Что и как пить:

Красная жидкость дает +2 Might
Желтая жидкость дает +2 Accuracy
Зеленая жидкость дает +2 Endurance
Голубая жидкость дает +2 Magic
Фиолетовая жидкость дает +2 Speed
Белая жидкость дает +2 Luck

Обучение умениям

Количество учителей в игре уменьшилось. Начальный уровень теперь герои получают, читая книги умений. А уровню эксперта и мастера учит один и тот же человек.

У каждого города своя специализация. Учителя боевых искусств сосредоточены в Sturmford'е и Drangheim'е (вероятно, поэтому эти два города все время воюют друг с другом). Guberland и Thronheim — города учителей магии. "Небоевые искусства" (perception, identify monster и т.д.) можно выучить в Thjorgard'е, там же сосредоточены профессора боевых искусств, производящие мастеров в гроссмейстеров. Желающим получить гроссмейстерскую степень в магии надо ехать в Lindisfarne, а в небоевых искусствах — в Yorwick.

Интересно, что большинство учителей в первом городе — Sturmford'е — женщины. И днем, и ночью они гуляют по улицам города — вероятно, зарплаты преподавателя не хватает, чтобы снять хоть какое-нибудь жилье.

Учителя не стоят на одном месте, но обычно они далеко не уходят. Если написано "у фонтана", но там никого нет, осмотритесь повнимательнее вокруг. Например, Hilde Fjalldotir обычно маячит перед магазинами, но иногда заходит в одну из лавок.

Во втором городе, Drangheim'е, учителя боевых искусств сосредоточены в домах и вокруг них на возвышенной площадке, куда можно попасть, поднявшись по лестнице слева от магазина заклинаний. Сам магазин находится рядом с городскими воротами.

Дабы вы знали, где искать учителей, вашему вниманию предлагается одноименная таблица: **"Где искать учителей"**. Смотрите в конце текста, в разделе **"Статистика"**.

Переход к элитным классам

Вы можете выполнять ВСЕ квесты, необходимые для продвижения в элитный класс, даже если никто в вашем отряде не хочет становиться убийцей или личом. За это дают опыт, золото, наконец, просто интересно. Для этого надо первым делом найти того, кто может вас продвинуть (смотри в конце текста таблицу, кто где сидит). Учтите, каждый разговор на тему продвижения заканчивается вопросом: кто конкретно в вашей партии хочет получить новый статус. Если никто — так и скажите (последняя строка диалога). Квест все равно дадут. Но если вы забудете отметить кандидатов на новую роль, то часто потом сделать это уже нельзя (в меню разговора не появляется нужная строчка), придется переигрывать. Поэтому будьте внимательны!

Черные шкатулки

В игре есть несколько черных шкатулок, в каждой из которых лежит артефакт (смотри список **артефактов** с их свойствами в конце текста). Открыть их сложнее, чем обычные сундуки, но эксперт 10-го уровня (4-5 своих скилл-пойнтов + поднимание способностей при помощи экипировки) делает это без проблем. Иначе при вскрытии раздается взрыв, наносящий каждому члену команды ущерб порядка 300 хит-пойнтов. Вот где эти шкатулки находятся:

Подземелье замка Dook, Guberland — содержимое фиксировано (лук **Everstrike** — квест рейнджера).

Драконья пещера, Lindisfarne.

Часовня вампиров в туннеле Thronheim — Yorwick.

Подземелье Inventa Storca, Thronheim.

Training Hall, Thjorgard.

Тюрьма, Drangheim.

Дом Cluso, город Drangheim.

Chasm of the Daed, Drangheim.

Руины башни Ферховена, Isle of Ashes.

Замок ледяного великана, Frosgard.

Подземелье тысячи ужасов — 7 шкатулок.

Баги в игре

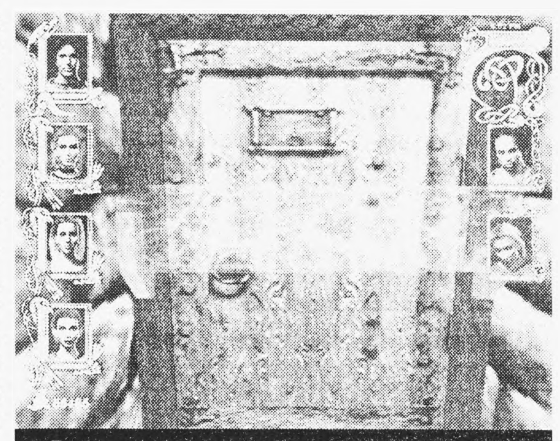
M&M9 — огромная и очень запутанная игра, поэтому неудивительно, что багов в ней предостаточно. Большинство вполне безобидны: допустим, снова оказывается наполненным вещами уже трижды опустошенный нами сундук (пример — сундук в доме в приморской деревеньке Дрангхейма). Или оказывается, что двое погибших по сюжету ярлов (Маркел и Зигмунд) как ни в чем не бывало сидят у себя во дворцах. Или бродящий по берегу крестьянин сваливается в воду и продолжает пешком ходить по дну, куда и приходится нырять, чтобы с ним пообщаться.

Есть неприятные недочеты. Почему у трех персонажей, владевших заклинанием

Lloid's Beacon, оказался общий дневник маяков? В результате вместо 5+5+3 = 13 локаций я могла запомнить только пять. Зато стояли они не одну неделю (как значится в описании), а до конца игры.

Но есть принципиальные вещи. Невозможно выполнить два квеста: убить дракона (рептилия регенерирует) и выселить демонессу из бань небесного города (машина виснет). А из помещений, где мы производим манипуляции с обстановкой (ломаем щеколду в руинах Ферховена, сносим опорные балки в Sky Fort) нельзя выходить до завершения всех действий. Иначе состояние локации вернется к первоначальному, хотя сломанные вещи не появятся вновь. Ситуация станет тупиковой.

Возможно, часть этих проблем решит выпущенный 3DO патч.



▲ **В прошлый визит в руины башни Ферховена мы сломали щеколду на этой двери. Теперь щеколды нет, зато появилась ее "аура", которая не дает открыть дверь. И уничтожить призрак невозможно.**

История мира

Помочь воспринять новый игровой мир и погрузиться в него вам поможет приведенная ниже история Чедиана.

Хронология

Летоисчисление ведется от Великого катаклизма, когда Ферховен (Verhoffin) произнес заклинание, уничтожившее старую Урсанианскую империю. После всех дат указывается AC — после катаклизма или BC — перед катаклизмом.

История Чедиана

Эра Клана Дян (500BC – 0BC)

В начале этой эры экспедиционные войска Урсанианской империи впервые встретились с чедианцами. Сохранилось лишь несколько кратких отчетов о стычках той поры с группами полуорков в северной области, известной как Чедиан (Chedianne). Вероятно, это была плохая транскрипция орковского слова "Чеъ'дян" (Cheh'dian), означавшего "Земля клана Дян". Однако название прижилось.

Печально, что традиции и история чедианских полуоркских поселенцев потеряна во тьме времен, поскольку все хранители легенд умерли в год Великого катаклизма.

Великий катаклизм (нулевой год)

До нулевого года Риш — континент, на котором расположена область Чедиан — сильно отличался от современного. Урсанианская империя владела почти всей его территорией. Ее мощь была велика, но амбиции еще больше. Императоры урсаниан страдали подозрительностью и недоверчивостью.

Незадолго до 200BC в одной провинции недалеко от центра империи появился волшебник и построил большую Башню. Он взял имя Ферховен и объявил провинцию независимой от империи. Не желая мириться с появлением недружественного анклава рядом со столицей, император Ральфор и его наследники провели несколько безуспешных кампаний против Ферховена.

Примерно в 10 году до Великого катаклизма император Трандис нанял убийцу по имени Назрим, чтобы устранить Ферховена. После подготовки, которая заняла у Назрима 10 лет (большую часть времени он собирал необходимые магические артефакты), убийца напал на волшебника. И потерпел неудачу. В ответ на это Ферховен поднялся на вершину своей Башни и произнес заклинание, опустошившее половину Урсанианской империи. Хаос и разрушение на тысячи миль окрест принес империи волшебник. Огромная область земли вокруг Башни была развеяна, образовав то, что теперь мы называем морем Ферховена. Большая часть жителей Урсанианской империи потеряли либо дом, либо семью, либо жизнь. И хотя империя просуществовала еще 13 лет, именно дата этой катастрофы считается датой ее падения.

Новые поселенцы (0 — наше время)

Среди всех областей, затронутых Великим катаклизмом, Чедиан пострадал меньше всего. Чедианцы сумели приспособиться к изменению климата и ландшафта. В других же районах выживание стало большой проблемой, пищи почти не было. Только на плодородных землях Чедиана население быстро росло, в том числе за счет новопереселенцев. Поначалу полуорки трудно сходились с новыми жителями, но время было крутое, и каждая пара трудоспособных рук приходилась кстати.

Современный Чедиан

Современный Чедиан делится на шесть основных кланов, каждый из которых управляется своим лидером. Каждый лидер (ярл) самостоятелен. Несмотря на это, торговля между кланами весьма оживленная. Основой экономики современного Чедиана (особенно в Тьергарде — Thjorgard) является торговля, химическая промышленность (refining) и использование новых металлов (прежде всего элемента Тьергарда). Элемент Тьергарда очень хорошо обрабатывается. Легированием удается делать сплавы с разнообразными свойствами. Многие из наиболее мощных магических предметов, созданных за последние 500 лет, сделаны именно из элемента Тьергарда.

Принимая во внимание замечательные свойства нового металла, приходится лишь удивляться, как мало войн велось за его обладание. За последние 500 лет случилась лишь дюжина вооруженных конфликтов, которые совокупно называются Тьергардские войны. Последняя из них закончилась примерно 100 лет назад. Обычно (за исключением кланов Стурмфорда (Sturmford) и Дрангхейма (Drangheim)) ярлам удавалось сгладить разногласия на переговорах, проходивших каждое лето на фестивале, называвшемся "Сущность" (The Thing).

Но мирными жителями чедианцев не назовешь. Большинство из них делят год на два сезона: "сезон земледелия" и "сезон набегов". На берегах моря Ферховена выросло много городов, и не так уж редко можно увидеть забитые воинами корабли, направляющиеся к богатым южным берегам.

Тьергардские войны

Начиная с открытия элемента Тьергарда (около 100АС) произошло несколько войн за обладание источниками этого ценного ресурса. Последняя случилась в 418АС между кланами Тьергард и Тронхейм (Thronheim)

Об элементе Тьергарда

Элемент Тьергарда — легко обрабатываемый и легко легируемый металл. Он очень тяжел. Единственное его известное месторождение — Ущелье шахтеров в Тьергарде. Вероятно, в горах Фенн (Fenn — это горная цепь, окружающая море Ферховена) есть и другие месторождения, но стоимость их обустройства и разработки останавливает возможных предпринимателей.

Ранние войны (112AC – 200AC)

Первые четыре Тьергардские войны произошли между поселениями, находящимися в современном регионе Тьергард. В результате победила одна фракция, во главе которой стоял вождь, известный как Бьерн Могущественный (Bjarnus the Mighty). Он не только объединил весь регион, но и основал город Тьергард (названный по наименованию руды). Его войска завоевали все остальные кланы Тьергарда и подчинили весь рудоносный район одному клану. После смерти Бьерна Тьергард наслаждался миром почти 40 лет — до 238AC.

Средние войны (240AC – 310AC)

В 238 г. Хридмир Полевой (Hridmir Strawlands), ярл Тьергарда, отправился в Тронхейм на первую встречу со своей невестой. Во время игры в камни соперником Хридмира оказался старший брат невесты Хафгрим (Hafgrim), и между ними завязался спор. Хридмир задушил Хафгрима прямо на доске для игры и уехал домой. Дайн Фасолтсен (Dain Fasoltssen), отец Хафгрима, был в ярости. Он потребовал от Хридмира уплаты виры в 2000 фунтов элемента Тьергарда. Тот отказался, и Дайн вторгся в Тьергард.

30 лет длилась осада Тьергарда, наконец Дайн одолел стены, но Хридмир бежал. Армия Дайна разграбила Тьергард. Дома горели, все лавки были разорены, и жители дрожали от страха. Два дня длился грабеж. Затем сестра Хридмира, Ода (Oda), подошла со свежим войском и прогнала армию Дайна от Тьергарда. Она преследовала их вплоть до Тронхейма и в конце концов осадила Тронхейм. Однако Дайну удалось откупиться от Оды, и она сняла осаду.

Позднее произошло еще три войны между соседями — Тьергардом и Тронхеймом, и за это время Тронхейм был разорен как минимум два раза. Но в конце концов Лайп (Leip), внук Дайна, заставил Тьергард подписать мирный договор, который выполнялся до 404AC.

Поздние войны (350AC – 400AC)

Не только Тронхейм хотел прибрать к рукам ценные руды. В 350AC в Тьергард вторглись войска клана Фросгард (Frosgard). Их вел ярл Олаф Жирный (Olaf the Fat). Его целью было объединить железной рукой весь Чедиан, и он верил, что никто не остановит его, пока он сжимает свой магический меч Йоргамеш (Jorhgamesh). Однако во время перехода Олаф оторвался от своей армии и попал в засаду горцев. Они убили его и похитили меч. Без вождя армия Фросгарда распалась уже на следующий день. Большая часть солдат попала в плен. Их потомки и поныне живут в Тьергарде.

Через несколько лет после смерти Олафа Жирного воитель из Стурмфорда собрал армию для вторжения в Тьергард. Он утверждал, что является внуком Свена Кровавого Топора (Sven Bloodaxe), легендарного непобедимого воина. Несколько раз он пытался высадить десант с моря, но в конце концов его флот попал в шторм, и он утонул вместе со своим кораблем.

Не все войны выигрывались на полях сражений. Богатые купцы Тьергарда тоже были не прочь купить ярлство для самих себя. Один из ярлов-купцов, Родерик Крепкий (Roderik the Stout), был, по общему мнению, жирным жлобом. Его больше интересовало набивание мошны, чем управление народом.

Некто Рагнар (Ragnar), еще один купец, использовал свои сбережения для подкупа людей, близких к Родерику. К несчастью для Рагнара, один из приближенных Родерика выдал его своему господину, и Рагнар, вместо того чтобы стать ярлом, обнаружил себя болтающимся в петле.

Последняя война

По условиям мирного договора, навязанного Тьергарду Лайпом, Тьергард ежегодно платил ярлу Тронхейма 1000 фунтов элемента Тьергарда. Но в 400AC промышленность

Тьергарда поразил кризис, и почти вся годовая добыча руды была отправлена в Тронхейм. К 404АС терпение тьергардцев истощилось.

Тьергардцы под руководством Гайтлифа Сильная Кирка (Geitlif Strongpick) свергли своего ярла. Гайтлиф стал новым ярлом и немедленно денонсировал мирный договор с Тронхеймом. Тронхейм ответил отправкой армии для осады Тьергарда, но Гайтлиф по тоннелям в горном ущелье скрытно провел свой отряд и напал на армию Тронхейма из засады. Одна схватка не решила судьбы войны, но после года изнурительных стычек с армией Гайтлифа, использовавшей незнакомые северянам партизанские методы, Тронхеймцы ушли из Тьергарда.

На этом война Тьергарда и Тронхейма не прекратилась. Она длилась еще 13 лет, а затем по непонятной причине закончилась в 418АС. По слухам, горный проход между Тьергардом и Тронхеймом таинственным образом закрылся. С тех пор уже сто лет между Тьергардом и Тронхеймом добрососедские отношения. Несколько ярлов Тронхейма женились на женщинах из семейств ярлов Тьергарда, и наоборот. И оба клана не видят никаких угроз для мира в будущем.

История эльфов

Эльфийские имена

До Великого катаклизма в Чедиане было 13 эльфийских кланов. Каждый клан делился на части, так называемые силы (Sil). Имена образовывались так:

(Собственное имя) де (Имя матери) А'(Имя клана) а'(имя сила)

Например, официальное или истинное имя Эте, дочери Форблайт из сила Черный Клюв клана Дорад выглядело так:

Эте де Форблайт А'Дорад а'черный Клюв.

Обратите внимание, что имя сила пишется с маленькой буквы. Однако истинные имена употреблялись только на официальных церемониях. Обычно их сокращали до собственного имени плюс имя клана (Эте А'Дорад).

Несмотря на исчезновение и кланов, и силов, эльфы продолжают придерживаться традиции составных имен. Только "продвинутые" эльфы, живущие в больших городах, переняли способ именования у людей и гномов (имя, отчество и фамилия).

Эльфийские кланы

До Великого катаклизма эльфы держались обособленно от остальных рас и всячески утверждали свой суверенитет, хотя и платили дань Урсанианской империи. Эльфы были одной из немногих групп, которые так и не удалось ассимилировать урсанианам. Однако есть свидетельства и того, что эльфы сами попросились стать частью империи.

Большая часть эльфийских свитков была написана на специальной бумаге куни (Cuni), сделанной из исчезнувшего ныне дерева кундис. Много свитков хранилось в столице земли эльфов, известной как Ат'ранн (At'rann), что переводится как "место света" или "место благословения", эти слова в эльфийском языке омонимичны.

Согласно древним картам, Ат'ранн находился в 400 лигах на юг от Башни Ферховена. Сейчас эта область лежит на дне моря Ферховена.

Вместе с исчезнувшим в морских водах городом погибла и большая часть свитков-куни. По крайней мере, ни одного исторического свитка найти не удалось. Однако некоторые верят, что город был защищен от Великого катаклизма и невредимым перенесен под воды моря Ферховена.

Некоторые также верят в существование полного исторического свитка — Свитка куни. В нем якобы изложена история не только всех 13 кланов, но и мистического потерянного четырнадцатого клана А'Рикдун (A'Rikdun). Много историков отправлялось в экспедиции на поиски Свитка куни, но все возвращались с пустыми руками.

Сейчас мы знаем эльфийскую историю только благодаря редким контактам эльфов с другими культурами, о которых остались записи в хрониках других народов. В частности, известно, что лидер эльфов Фрата А'Дорад (Thrata A'Dorad) предложил империи разместить имперский гарнизон в эльфийском городе Этандар (Etendar). Неизвестны причины, побудившие его сделать это.

Кроме таких отрывочных сведений, остается полагаться лишь на устные предания эльфов. Большинство из них — это мифы об эльфийских героях. Но будем надеяться, что одна из экспедиций найдет хотя бы обрывки Свитка куни.

Прохождение

Дорога в 1000 ли начинается с одного шага.
Китайская пословица

Описание локаций дается в том порядке, в каком вы посещаете их во время игры. После создания альянса шести ярлов Чедиана географический принцип уступает место историческому: квесты описываются в порядке их выполнения.

При расчете очков опыта могут быть неточности, связанные со сложностью пересчета: в моем отряде был эльф, ускоряющий набор опыта на 10%, а все члены команды владели умением Learning (+9% к опыту), причем к концу игры они были мастерами этого скилла (+ уровень скилла * 3 %).

Ravensford

Это — учебная локация. После создания отряда вы оказываетесь в большом зале. К вам обращается старик. Он говорит, что вас готовили на роль чемпионов — спасителей Чедиана и предлагает вам завершить обучение. Соглашайтесь. Обойдите здание музея, осмотрите экспонаты в двух залах. Нажмите на кнопки перед пустыми витринами. В одной вам наглядно продемонстрируют, что бывает с теми, кто без умения обезвреживать ловушки (Disarm Trap) сует нос в сундуки (их испепеляют). В другом зале вам покажут бой черного мага с дьявольским глазом. Прелесть в том, что противники равны по силам и исход красочного магического поединка заранее неизвестен. Потом возьмите в среднем зале свитки со столов. Прочтите. Поговорите со стариком. Он даст вам в награду две книги — обучение **Disarm Trap** (обезвреживание ловушек) и **Identify Item** (опознание вещей). Соответственно, при создании персонажей эти скиллы брать не нужно.

Выйдите во двор, осмотритесь, освойтесь с управлением. Врагов тут нет. Как надоест, идите к пристани. Для посадки на корабль просто подойдите к нему по сходням. Потом смотрите ролик о плавании викинговской ладьи по бурному морю и кораблекрушении.

Isle of Ashes

А где-то позади, за ветром и за пылью
Остался край чудес, там человек решил,
Что он рожден затем, чтоб сказку сделать былью.
Так человек решил, да видно, поспешил.
И сказку выбрал он с печальною развязкой,
И призрачное зло в реальность обратил.
Теперь бы эту быль обратно сделать сказкой,
Да слишком много дел, да слишком мало сил.
М.Щербаков

Острова образовались после того, как маг Ферховен произнес страшное заклинание и море затопило половину Урсанианской Империи. Цветущий край исчез: теперь это пустынная местность, населенная нежитью.

Название **Isle of Ashes** можно перевести двумя способами: ясеневые острова или ос-

трова праха. По смыслу верно второе. На островах полно скелетов. Причем учтите, что тут жила раса пигмеев — скелеты очень мелкие, вам где-то по колено. В результате создается иллюзия, что монстры от вас дальше, чем на самом деле. Кстати, в здешнем подземелье — руинах башни Ферховена — водятся вполне полноразмерные живые мощи.

Сначала осмотрите берег. Вы найдете стоящий на нем первый сундук. Вдали на рифах виднеется ваш разбитый корабль. Плавать вы можете, но делать этого не стоит — вокруг обломков резвится морское чудовище (примерно 1200 очков экспы). В других местах между островами можно встретить медуз — этот противник тоже пока для вас слишком силен. Идите по проходу между горами. По пути найдете обелиск +10 силы временно.

На берегу у костра вы встретите вашего первого спутника — его зовут **Forad Darre**. Котелок на огне дает +10 сопротивления стихиям временно. Форад посоветует вам поговорить с **Yrga the Troll**, которая живет неподалеку. Нажмите **M** — вызов карты — и идите на север большого острова. Там вы увидите хижину со старушкой внутри (дверь открывается нажатием клавиши "пробел"). За хижиной — восстанавливающий здоровье колодец.

Первое задание, которое даст вам **Yrga**, — перебить досаждающих ей стрекоз. Полянка находится рядом, туда ведет короткий туннель. Справившись с насекомыми, не забудьте собрать увязанные в серенькие узелки трофеи. Тут же под елками найдете второй сундук. Возвращайтесь в избушку. Получите 1000 очков опыта.

▲ **Зубастая тварь патрулирует наш разбитый корабль. Купанье может оказаться вредным для здоровья.**

Вот теперь, убедившись в ваших талантах, старушка озадачит вас по-крупному: на Чедиан надвигаются орды **Тамер Лана**. И страна спасется, только если вы объедините в единый кулак шесть кланов Чедиана и встанете во главе армий. Это — главный сюжетный квест. Для выполнения сначала надо переговорить со всеми ярлами — главами кланов. Для чего, соответственно, выбраться с Островов Праха.

Старушка пошлет вас назад к Фораду Дарре. Тот попросит уничтожить всех скелетов (Bone Trasher) на островах и согласится примкнуть к вашей партии. Форад — сильный боец, но, к сожалению, стрелять он не умеет.

Идите по мосткам на юг, к острову с руинами. На ближнем утесе торчит скелет — его удобно расстрелять издали. Еще пара патрулирует дорогу левее руин — не спешите подходить туда, поскольку еще несколько скелетов последовательно возникнет там прямо из воздуха. Перебив, двигайтесь вперед вокруг руин. Спускаться к кораблю бесполезно. А вот зайти в руины стоит, только очень осторожно. Твари там крутые, но можно добраться до одного неохраняемого сундука с неплохими вещами. После короткого коридора поверните направо в сломанную дверь и идите вдоль стенки до разбитой колонны. Там найдете сундук с хорошими вещами. На цыпочках двигайте к выходу.

Теперь спуститесь на берег к серой башне. Короткий проход ведет к запертой двери. В проходе на вас нападут три скелета, один из них большой. Потыкайтесь в дверь и идите к **Yrga** за **ключом**. Возвращайтесь от нее, отпирайте дверь, открывайте сундук и идите к книге, лежащей на пюпитре. Как только вы дотронетесь до книги, начнется ролик. Результат — вы на корабле прибываете к пристани города **Sturmford**.

Острова Праха вам придется посетить еще два раза. Первый — когда по заданию гиль-

дии магов из Thjorgard (квест по превращению **Scholar** в **Mage**) вы будете искать дневник мага **Ферховена**. И второй раз — для выполнения сюжетного квеста: чтобы получить **Writ of Fate**, нужно установить на постамент в лаборатории руин башни Ферховена артефакт, именуемый **Capstone of Order**.

Руины башни мага Ферховена

В старом замке над рекою одинокий жил кудесник.
Был на "ты" он с сатаною, как поется в старых песнях...

Локация: Isle of Ashes.

Задания:

1) Найти дневник мага Ферховена — квест по продвижению **Scholar** в **Mage.**

2) По заданию **Igrid** из **Dark Passage** установить на постамент в лаборатории в руинах башни Ферховена артефакт, именуемый **Capstone of Order**. Награда — **Writ of Fate.**

Это сложная локация, по трудности прохождения сравнимая с **Chasm of the Dead.** Руины представляют собой несколько коридоров со множеством комнат по бокам, а по центру всего подземелья проходит трещина, заполненная водой. В руинах множество ловушек — например, повернув кран в одной из северных комнат, вы можете устроить потоп. Население: скелеты-воины, скелеты-мастера, зомби. Все они через короткий промежуток времени после умерщвления снова восстают из праха. Обычно приходится убивать их по два раза. Есть не респавнящиеся, но весьма крутые твари — баньши-терроры. Замечу, что заклинание Turn Undead они просто игнорировали.



▲ **Ключ от помещения с дневником охраняет пара баньши.**

По дну центрального провала можно передвигаться под водой — тогда монстры, стоящие по краям провала, вас не замечают. Извращенно, но действенно, если партия недостаточно сильна.

В некоторых комнатах валяются страницы, вырванные из дневника. Содержание странное: рассказывается о противостоянии мага и императора, о сложностях управления красными скелетами и о том, что некто говорил Ферховену, что тот не человек и вообще не был рожден женщиной. В крайней юго-восточной комнате за провалом находим **ключ от комнаты**, где маг спрятал свой дневник. Караулят ключ два баньши-террора.

Если от входа в подземелье свернуть в первую дверь налево, попадаем в коридоры с камерами. Как только вы проходите пару шагов, через пролом с потолка вываливаются три скелета. Через несколько шагов вас ждет вторая аналогичная засада. Дальше коридор поворачивает, а дверь перекрыта балкой. Ее надо просто разрубить мечами. Тут у меня был баг. При вторичном заходе в башню дверь снова оказалась запертой. А поскольку балки, которую надо сломать, уже не было, то дверь оказалось невозможным открыть! Пришлось оплывать через провал.

Следующее помещение (за дверью с балкой) — уходящий к провалу коридор с пентаграммой на полу и парой зомби рядом. Если встать на пентаграмму, на концах звезды загорятся цветные огни, откроются двери рядом, и из них выйдут еще несколько зомби. Увы, убивать зомби бесполезно — через несколько мгновений твари материализуются снова. Я скастовала на них Turn Undead, после чего они побрели к провалу и доброволь-

но туда попрыгали. Счастливого пути!

Двойная дверь справа прячет еще одну ловушку — при распахивании из нее вылетает файербол. Не становитесь прямо перед ней! За ней откроется большое помещение с массой нежити и **черной шкатулкой** на постаменте вдали. Это — лаборатория. В центре комнаты — яма с шипами, а перед ямой со стороны двери — ловушка. Постамент для установки **Capstone of Order** находится рядом с черной шкатулкой. После установки на скамейке рядом появляется свиток — **Writ of Fate**.

Искомый **дневник Ферховена** лежит на полу самой северной комнаты подземелья. Самый простой проход туда (после взятия ключа) — из воды центрального провала через пустую прямоугольную комнату — дверь направо в зал с одиноким зомби в центре — дверь на север в комнатку с еще одним зомби — и, наконец, дверь (ключ от которой вы взяли в юго-восточной комнате) в клетушку с баньши, сундуком и книгой на полу.

А главный прикол — это то, что книга окажется совершенно не той, которая вам нужна. Когда вы принесете ее в Тьергард, вам скажут, что это не тот дневник, а нужный лежит где-то в Дрангхейме, и вот вам **ключ**, идите и поищите его!

Sturmford

Это — локация с первым из шести крупных городов Чедиана. Сама область состоит из нескольких горных долин. Монстры — стрекозы Dragonflies, разбойники. У укрепления **Anskram Keep** бродят три василиска. В дальней части долины — пешеходный проход через перевал в Drangheim. Пользоваться им смысла нет — корабли ходят быстрее и почти каждый день.

Город Sturmford

Обширное и симпатичное поселение. Тут вы найдете множество магазинов, интересных NPC и, конечно, квестов. Разговаривайте с людьми на улицах — среди них много учителей разных видов вооружения (уровня Expert и Master). Обращайте внимание на записки, которые можно найти в разных местах, — в них содержится много дополнительной информации. Из такого послания на стене трактира прямо у входа в город вы узнаете, что Sturmford готовится к войне с другим городом — Drangheim. Если кто-нибудь в вашем отряде владеет умением Perception (восприятие), то нужные вам двери будут отмечены зелеными рамками. Магазины работают с 6 утра и дотемна, а тренажерный зал — круглосуточно. Город разделен стеной с воротами на две части, церковь вы найдете в дальней из них в отдельном огороженном дворике.

Квесты, которые можно получить в городе:

1. Bjarni Herjolfssen в трактире у входа в город рассказывает о неудачах и срывах, которые случаются в городе в последнее время. Он подозревает **саботаж** и просит вас, как новых лиц, найти виновного. Решение: в доме мэрии (с вывеской в виде листа бумаги и пера) на первом этаже стоит человек по имени **Randver the Storm**. Поговорите с ним. Он занервничает, признает вину и скроется, используя магию. Возвращайтесь в трактир. Награда — 500 очков опыта и 500 золотых

2. В доме за сквером живет писатель **Ludwig Van**. Он уронил **манускрипт**, над которым работал, в городскую канализацию — систему туннелей, именуемую **Beet Hoven**. Вход в канализацию есть прямо в доме Людвига, но пользоваться им не стоит — вы упадете из дыры с потолка посреди туннеля. В городе есть три других, более цивильных входа: из сквера, за церковью и из трензала. Награда за возвращение рукописи — 3000 очков и 2000 золотых

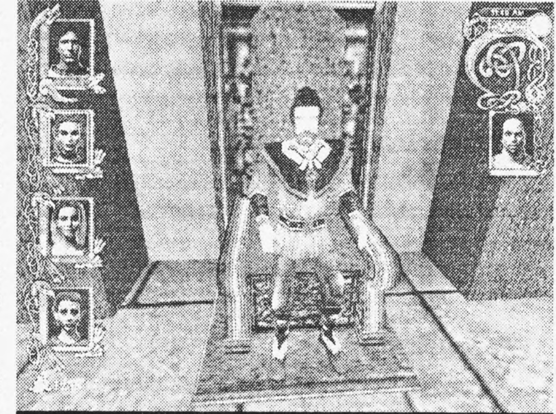
3. Трактирщик дает квест — **убить дракона**. Первый шаг, который надлежит сделать, — разыскать в городе Thjorgard человека по имени Снорри (**Snorri the Fist**). Он знает, что делать. Решение: Снорри находится в трактире в Тьергарде. Нужно с ним поговорить. Он даст следующее задание: разыскать Training Hall (тренировочный зал) в Тьергарде и вы-

жить в нем. После выполнения он отправит вас дальше — к епископу монастыря Линдисфарне.

4. В длинном доме в центре города — дворце — надо прикоснуться к стоящему под знаменем **алтарю**. Поверхность алтаря очистится, а вы сможете телепортироваться в Sturmford по заклинанию Town Portal, когда оно появится у ваших магов.

5. Ярл **Bjarni Thorvaldssen** (найдете во дворце в тронном зале) выслушивает ваше предложение образовать союз кланов для защиты от Тамер Лана. Но от вас он требует доказать вашу легитимность. Первое задание: форт **Anskram Keep** на рубежах с Дрангхеймом захватила нечистая сила. Нужно очистить форт от монстров. Награда: 5000 опыта, 3000 золота.

6. Ярл **Bjarni Thorvaldssen** дает второе задание: его самый талантливый генерал, **Ivsar Forktooth**, находится в заключении в тюрьме Дрангхейма. Нужно вернуть военного, без которого не обойтись в борьбе с Тамер Ланом. Решение: есть три способа проникнуть в тюрьму, находящуюся на локации Дрангхейм. Генерал будет следовать за вами до выхода из тюрьмы, а потом своим ходом отправится в трактир Стурмфорда. Там вы его и подберете, отправляясь сдавать во дворец квест. Награда: 10500 очков опыта, 3500 монет.



▲ Ярл Бьярни не молод. Но это не мешает пылкости его чувств.

7. Третья просьба **Bjarni Thorvaldssen** — личная. Он влюблен в девушку по имени Кира Холодная (**Kira the Cold**) и просит вас доставить ей письмо. Решение: Кира — ярл Thronheim, отдайте ей письмо, когда попадете в ее город. Она не слишком обрадуется. Бьярни — человек хороший, но решительно не в ее вкусе. Кира попросит вас поговорить с Бьярни дипломатично, без обид. Скажите ему, что она улыбнулась. Награда: 3800 очков, 2000 золота.

8. В доме недалеко от ворот живет семья **Oord**. Дети давно не видели отца, а на столе лежит письмо от Hatlati Oord о том, что он отправился на заработки. Вас просят разыскать Хатлати. Выполнить эту просьбу вы сможете только после того, как возьмете задание в монастыре Линдисфарне по продвижению из **Crusader** в **Paladin**. Задание гласит: сделать моральный выбор, сначала разрушив, а потом воссоздав семью. Решение: поговорите о воровстве с клерком **Fridleif Gjukissen** на третьем этаже мэрии. Он скажет, что часть лавок пострадала от мошенников. Потом идите на улицу у церкви, где стоят магазины магических товаров и оружейные мастерские. Там вы найдете Хатлати. Он — вор. Скажите, что наблюдаете за ним, и идите в мэрию. На первом этаже поговорите со стражем, сказав, что привели вора. Попросите закрыть его в камере. Потом отправляйтесь к детям Оорд и расскажите, что их отец попал в тюрьму за воровство. Старший сын **Itlor Oord** попросит помочь найти ему работу. Хозяйка магической лавки **Injor Gostat** согласится взять его в помощники. После этого можно сдавать квест в монастыре Линдисфарне.

9. Перед дворцом Бьярни по улице ходит особа по имени **Marsaili A'Lanth**. Это — часть квеста ярла Зигмунда из Дрангхейма, который просит вас остановить распускаемые о нем сплетни. Возможность задать женщине нужные вопросы вы получите только после получения задания и разговора с еще одной сплетницей в Дрангхейме. Поговорите с женщиной и пригрозите, что расскажете о ее длинном языке Зигмунду. Она свой язык

резво прикусит. Квест принимает **Sigmund the Stressed**.

10. Fridleif Gjukissen, сидящий на третьем этаже здания мэрии, дает вам квест по продвижению **Mercenary** (наемников) в **Gladiator** (гладиатор). Говорит он об этом только после получения вами статуса действительных (или почетных) наемников. Для продвижения необходимо выполнить три задания: первое — принести **шкуру убитого василиска**. Труда не представляет. Если вы уже перебили всех тварей и шкуры продали — их можно выкупить назад. Второе задание — принести золотой **щит Киры**. Предмет стоит в коридоре дворца Тронхейма у входа в тронный зал. Третье: **победить на Арене** в городе Тьергард на уровне "лорд". Награда: присвоение звания "гладиатор", 15350 опыта и 5000 монет

11. Поместить в отделение банка **Orb of Linking** после получения соответствующего квеста в Тронхейме. После помещения последней сферы вам дают 5000 очков опыта.

12. После выполнения последнего из двенадцати квестов для ярлов Чедиана в Тронхейме вы узнаете, что Бьярни и Зигмунд все же затеяли войну. Нужно два раза посетить Бьярни, чтобы: а) уговорить его заключить мир; б) пригласить на подписание составленного Кирой договора в Тронхейм.

Beet Hoven — городская канализация

В канализацию можно попасть из четырех точек города: есть люк у стены за церковью, люк в сквере у входа в город, лаз из дома Людвига Вана и спуск из дальнего угла трензала. Подземелье состоит из трех этажей. Монстры — хищные растения лобберы, висящие на потолке на присосках, скелетоны, летучие мыши, зомби.

Первый уровень — несколько туннелей. Продвигайтесь не спеша — почти на всех перекрестках висят лобберы, они отрываются по одному, планируют в вашем направлении и чувствительно кусаются. Если стрелять сразу по присоске на потолке — их падает меньше. В дальнем конце туннелей — колодец с лестницей. Спускайтесь, ныряйте в воду и выныривайте в большом затопленном провале на втором уровне. Прыгайте (клавиша **X**), чтобы выбраться на берег.

Второй уровень — комнаты, затянутые паутиной коридоры с прячущимися скелетами. Главный приз — в лабиринте с южной стороны стоит **колодец Speed +5**, поднимающий скорость отряда на 5 единиц навсегда. В северной части подземелья — спуск на третий ярус. Там в самой дальней решетке застряла папка с бумагами: это **искомый вами опус** господина Ludwig Van.

Anskram Keep

Находится в долине за городом Стурмфорд. Несложная локация для начинающей группы. Вы посетите укрепление два раза: первый — по заданию ярла Бьярни, чтобы очистить замок от нечисти, и второй — по заданию ярла Зигмунда из Дрангхейма, чтобы сломать решетку и опустить подъемный мост. Население: жуки, летучие мыши, чертенята всех мастей. Отличительная особенность — множество ловушек в коридорах. Часть можно заметить (металлический стык между полом и стеной), часть — только почувствовать. Поэтому спасайтесь чаще.

Через ворота входа нет. Идем вокруг. За замком бродит пара василисков. Бейте, берите сундук у задней стены башни и смотрите на подсвеченное красным пятно неровных камней на задней угловой башне (если у вас нет Perception — вы его не увидите!). Делайте пролом и заходите. Во дворе — еще один василиск. В замок лучше заходить через дверь на нижнем этаже.

Замок одноэтажный. В центре — большой зал. Справа и слева идут два рукава-коридора с комнатами. В части комнат в очагах пылает пламя, из которого на вас будут выпрыгивать чертенята. Когда появляется последний, огонь гаснет. Задача: в конце каждого из рукавов-коридоров дернуть рычаг. После этого в центральном зале откроется ниша с пе-



▲ **Anskram Keep — солидные стены, внушительный вид. И масса монстров внутри.**

реключателем. Чтобы пройти дальше, вам надо попасть за ворота, перегораживающие зал перед вами. Они состоят из двух створок, которые открываются по очереди — когда одна открыта, вторая всегда закрыта. В реальном времени дергайте за рубильник и бегите за первые ворота. Они сомкнутся у вас за спиной. Потом раздвинутся вторые. Впереди бой: вам надо перебить четырех старших чертенят. После этого подходите к дальнему входу, делаете несколько шагов туда-сюда — и запускается ролик с появлением портала в центре зала и поединком солдат и последнего демона. Задача ярла Бьярни выполнена.

Чтобы выполнить квест ярла Зигмунда, надо **ключом**, который он вам даст, открыть один из люков на верхнем ярусе крепости. Спускайтесь в люк и делайте две вещи: первое — дернув за рычаг у стены, поднимите решетку ворот. Второе — перерубите или перебейте стрелами две цепи, удерживающие в поднятом положении мост. Идите сдавать квест.

Drangheim

На этой локации находится второй из шести городов Чедиана — **Drangheim**, возглавляемый ярлом Зигмундом Беспокойным (Sigmund the Stressed). Недалеко стоит небольшая деревушка, задействованная при решении трех квестов — получения ранга крестоносца, продвижения на мага и спасения генерала из тюрьмы. В северных отрогах гор, густо заселенных разбойниками, вы найдете мрачное здание **тюрьмы** и вход в очень сложное подземелье — **Chasm of the Dead** (Бездну Мертвых). У входа в Бездну Мертвых в разбойничьем лагере стоит котел, который дает **+5 Elemental Resistance** навсегда.

Город Drangheim

— Как ваша светлость поживает? Как ваша светлость почивает?
Что вашу светлость омрачает? Достаточно ли ей светло?
— Ах, друг мой, худо, очень худо. Мы все надеялись на чудо,
А чуда так и нет покуда. А чуда не произошло.
Вероника Долина

По сравнению со Стурмфордом город имеет более деревенский вид, но все необходимое в нем есть. В здании справа от входа вы найдете три поднимающих характеристики бочки, рядом расположен магазин. Церковь, трактир и мэрия находятся чуть дальше. Ярла надо искать в его личных покоях прямо над зданием мэрии. Можно попасть туда по лесенке из зала мэрии или через мостик с верхнего яруса города. В дальнем конце находится неизбежный трензал. Среди жителей есть учителя уровня Expert и Master по всем основным видам боевых искусств. Часть из них бродит по улицам, часть сидит по домам. Например, в трактире проводят время преподаватели искусства щита и ношения брони.

По-прежнему читайте раскиданные тут и там записки. Например, в кузне лежит лист с описанием странных свойств кольчуги под названием “Полтергейст”. Потом эта кольчуга попалась мне в одной из черных шкатулок, и ее носил мой маг.

Квесты, которые можно получить в городе:

1. Хронически обеспокоенный разными проблемами ярл **Sigmund the Stressed** со-

глашается присоединиться к организуемому вами альянсу, если вы выполните для него две задачи. Первая — разрушить оборону уже известного нам Anskram Keep. Он дает вам **ключ**. Решение: отправляйтесь в Стурмфорд, поднимите решетку и опустите мост. Как — описано в разделе "Anskram Keep". Награда: 8000 опыта, 7000 золота.

2. Ярл Зигмунд мечтает встать во главе всего Чедиана. Часть его мечты — раздобыть древний артефакт: императорскую корону Урсанианской империи, которая теперь, по слухам, захоронена в Chasm of the Dead. Задача сложная, о чем нас честно предупреждает ярл. Решение: корона и впрямь лежит в дальнем зале Бездны Мертвых. Где именно — см. описание Chasm of the Dead. Награда: 13000 очков, 10000 золота.

3. Ярл Зигмунд посылает вас отыскать источник порочащих его слухов. Он советует сначала поговорить с женщиной по имени **Greudach A'Dorad**. Решение: женщина стоит на склоне холма недалеко от кузницы. Потребуйте рассказать, откуда она взяла сплетни, которые повторяет. Она назовет источник — особа по имени Marsaili A'Lanth из Стурмфорда. Доложите Зигмунду. Тот попросит довести дело до конца. В следующий свой визит в Стурмфорд найдите женщину (рядом со входом во дворец Бьярни) и потребуйте прекратить болтать. Идите сдавать квест Зигмунду. Награда: 1200 очков, 5000 монет.

4. Городской алтарь вы найдете в личных покоях Зигмунда. Не забудьте очистить его, чтобы иметь впоследствии быстрый доступ на эту локацию по заклинанию Town Portal.

5. В церкви находится человек, дающий квест по продвижению бойцов в крестоносцы. Надо доказать свое желание служить людям. Для чего отправиться в горы рядом с городом, разыскать там шайку разбойников (**Yobboes Gang**), убить их, подобрать вещи, похищенные из соседней деревни, и вернуть их селянам. Вещей три: плуг, сумка с травами и кукла. Идете в деревню, говорите со стоящими там людьми, возвращаете им вещи. За это тут же получите награду — 500 очков и 500 монет от каждого. Апофеоз рыцарского альтруизма — в одном из домов найдете хороший бесхозный сундук. Кстати, у меня его содержимое восстанавливалось всякий раз, как я попадала на эту локацию. Идете в церковь сдавать квест. Награда: продвижение в Crusader, 6125 очков опыта и 5000 монет.


▲ Хотите стать крестоносцем? Разберитесь с бандой разбойников.

6. В трактире обретается товарищ **Ali the Quick**. После того как вы получите звание наемника, он согласится продвинуть вас на **Assassin** (убийца). Для чего вы должны выполнить два задания. Первое — украсть и принести какой-нибудь предмет из дома **Kluso's House** тут же в городе. Решение: в дом на верхнем ярусе в городе есть два входа — через окно сверху (вся стража там спит непробудным сном) и через парадную дверь, которую караулят несколько капитанов. В любом случае, за искомым предметом — **кинжалом** над камином — вам надо спуститься на первый этаж. Так что драться все же придется. Задание непростое, зато в доме вы найдете одну из черных шкатулок.

7. Второе задание **Ali the Quick** по продвижению в Assassin — найти и убить человека по имени **Guaire A'Velsi**. По получении этого задания в городе действительно появляется личность разбойничьего вида с черной повязкой через глаз. Найти его поможет заклинание Wizard's Eye: все жители на радаре будут зелеными точками, и только этот товарищ — желтой. Убивать его можно совершенно открыто — прочие граждане на это не реагируют. Награда за выполнение заданий 6-7: продвижение в Assassin, 15750 очков опыта и 5000

золотых монет.

8. Недалеко от кузни, рядом с валяющимся на земле письмом от Роланда, стоит парень. Он утверждает, что его имя — Николай Айронфист (**Nicolai Ironfist**), а сюда он попал вследствие какого-то катаклизма. Он просит помочь найти ему работу, лучше в цирке, о котором он мечтал с детства. Решение: поговорите с устроителем аттракционов **Thoir Mouth** в цирке на пляже в Губерланде. Тот предложит Николаю работу. Возвращайтесь к Николаю, передайте ему предложение. Награду получите у Thoir Mouth: 5000 очков опыта и 5000 монет.

9. После выполнения последнего из двенадцати квестов для ярлов Чедиана в Тронхейме вы узнаете, что Бьярни и Зигмунд все же затеяли войну. Нужно два раза посетить Зигмунда, чтобы: а) уговорить его заключить мир; б) пригласить на подписание договора в Тронхейм.

10. Поместить в отделение банка **Orb of Linking** после получения соответствующего квеста в Тронхейме. Как уже говорилось, за все шесть орб дают 5000 очков.

Chasm of the Dead

А вдоль дороги мертвые с косами стоят. И тишина...
Неуловимые мстители

Находится в **Drangheim**, на северо-восток от города в горных отрогах. Большое подземелье, которое четко делится и территориально, и по сложности на несколько частей. Посетить его нужно для решения двух квестов: разыскать для Зигмунда **императорскую корону** и разыскать **инструкции по превращению в лича** (квест по продвижению **Scholar** в **Lich**).

Сначала идет цепочка залов с узкими проходами между ними. В каждом помещении — пара скелетов-воинов, в боковых комнатах — дьяволята. В проходах между залами попадаются ловушки — вы их увидите, если в отряде есть эксперт Perception. Так, выход из третьего зала двоится — идите по левому коридору, правый вреден для здоровья. В Г-образном коридорчике узкую часть пробегайте быстро — из пола вырастают шипы. Общее правило (о нем говорит Зигмунд, посылая нас на задание) — двигаться, прижимаясь к стенам.

Анфилада заканчивается дверью, за которой виден гигантский разлом в земле под открытым небом. Вниз по спирали идет уступ. В этом месте легкая часть кончается.

Дорога по уступу — это не дорога в общепринятом значении. То есть для облегчения передвижения она не служит. Как только вы пройдете несколько шагов, рядом с вами возникнет довольно сильный призрак — Apparition (стоит около 1000 очков опыта). Совет: монстр бьет сильно, поэтому отгоните его Turn Undead и расстреляйте из луков. Учтите, что несколько мгновений спустя на том же месте (если вы будете рядом) материализуется новая тварь. Как понимаете, запас неисчерпаем. Мест, где при вашем проходе мимо появляются призраки, по дороге около двух десятков. Поэтому прямо у двери кастуйте на себя Feather Fall и прыгайте с обрыва. Вы окажетесь на нижней части скального уступа.

Сначала поднимитесь немного наверх (призраков по пути нет) до двери в скале. За ней — третья часть подземелья из нескольких комнат с сундуками и **свитком для личей (вторая часть манускрипта).** Вновь появляются новые правила игры. Первое: вы встретите мастеров-скелетов. Они не только дерутся сами, но и могут призывать скелетов-воинов. Второе: убийство скелетов не приводит к победе — через несколько мгновений нежить материализуется снова. Убивать их обычно приходится дважды. Третье: стоящие в гробах мумии — живые. Обычно они вылезают всем скопом при попытке взять сокровище или открыть сундук. Приятно, что мумии не респавнятся. Поэтому их можно тихонько перебить по одной, и уж затем взять вещи.

В центральном коридоре есть ловушки, причем выпадающий из потолка топор мой эксперт восприятия не заметил, пока не получил по голове. Поэтому спасайтесь, когда можете.

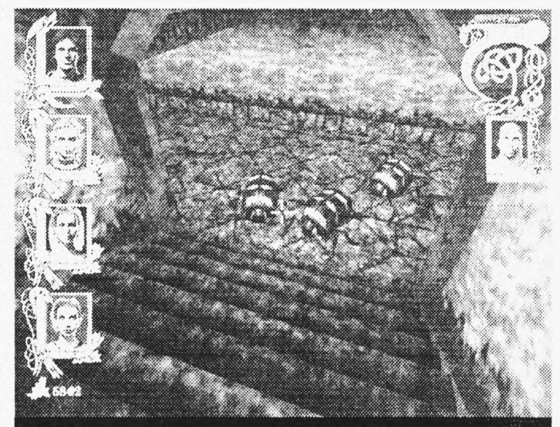
Эту часть я проходила, умиротворяя при помощи Turn Undead мастеров-скелетов (чтобы не ввязываться в бесконечные бои и не сажать на хвост толпу преследователей), спасаясь в переходах между комнатами (горел желтый огонек). Мумий в зале с постаментом, где лежит свиток, надо изничтожать превентивно по одной до экспроприации оного. Справившись, возвращайтесь к разлому или телепортируйтесь в город.

Оказавшись снова в разломе, спускайтесь вниз, к стелле с ассирийскими быками. Из земли при вашем приближении встают зомби — обычно по четыре монстра за раз. Убивайте и идите дальше. Если задержитесь — твари оживут снова. За дверью впереди — небольшая, но запутанная часть подземелья с кривыми коридорчиками и залами с несколькими мастерами-скелетами и скелетами-воинами в каждом. Вас ждет бесконечный и достаточно тяжелый бой. Я проходила подземелье на 22-м уровне, и это было явно преждевременно. В эту часть подземелья ходить совершенно не обязательно — кроме массы скелетов и нескольких сундуков, тут нет ничего ценного.

Главный приз — **императорская корона** — лежит в пятой части подземелья, которая находится в дальней части разлома за колоннадой. При приближении к входу из земли вылезают четыре зомби. Бейте, заходите в дверь. Смотрите на карту. Ваша цель — прямо по коридору через анфиладу залов до упора. Население — уже знакомые нам мастера-скелеты. Их стоит нейтрализовать Turn Undead, а вот скелетов-воинов партия 22-го уровня била легко. В центральном коридоре есть ловушка, под которой скрывается секрет — **черный сундук**. Хорошо прийти к двери в последний зал без погони за спиной. Это даст возможность, во-первых, спасти игру, а во-вторых — без суеты разобраться с 14-ю мумиями, которые ожидают вас в зале. Берите корону с постамента (иногда возникает забавный баг — корона появляется в багаже, но не исчезает с пьедестала). Там же стоит пара неплохих сундуков. Не стоит идти обратно пешком — используйте Town Portal для возвращения в город.

Тюрьма Дрангхейма

Могучее здание из трех этажей плюс подвальный уровень. Попасть сюда можно несколькими путями. Во-первых, вы можете войти как посетители. Заходите в парадную дверь, разговаривайте с солдатом за решеткой. Заявите, что подрывной деятельностью вы заниматься не намерены и оружия (очевидное — невероятное!) у вас при себе нет. Он даст вам гостевой пропуск. В этом случае солдаты реагировать на вас не будут, пока вы сами не станете их трогать. Второй путь: зайти в дверь и всех перебить. Это легко. Единственный сложный момент, который вас ждет, — встреча на втором этаже с капитаном стражи. Зато в комнате, которую он охраняет, стоит **черная шкатулка**. Третий путь начинается в колодце в деревеньке у моря. Тайный подкоп оттуда приводит в оккупированный жуками подвал тюрьмы.


▲ Интересно, что жуки абсолютно не умеют ходить по лестницам. Поднимитесь на несколько ступеней и бейте их из лука.

Подвал — ряд комнат, коридоров и камер, по которым бегает множество разнокалиберных насекомых. Есть тайники с сундуками. Один такой — за открывающейся секцией стены справа от входа в большом зале с жуками и лесенкой вниз. Обратите внимание, что на карте такие тайники не видны. Из подвала лестница ведет прямиком на находящуюся

на втором этаже кухню. Повар **Aymril Banito** согласится помочь вам освободить генерала, если вы освободите его (повара) брата, который тоже сидит в тюрьме. За клеткой с коровой есть тайный ход, поднявшись по которому вы попадаете в кузню. Оттуда лестница идет прямо на третий этаж, где в камерах вы найдете и брата повара, и бодрого генерала. Открываются камеры рычагами из комнатки в торце коридора. Открыв камеру Ивсара, надо поговорить с ним два раза. С этого момента вы будете видеть, как генерал следует за вами. Вы можете вернуться назад в кузню, спуститься вниз по лестницам до подвала и выбраться через колодец. Тут генерал заявит, что ему просто необходимо выпить, и своим ходом отправится в трактир Стурмфорда. Там вы его и найдете, когда придет пора сдавать квест.

Можно же просто, не мудрствуя лукаво, пройти по всей тюрьме и перебить все, что движется, набрав максимальное количество опыта и денег. В камерах первого этажа вы найдете трех узников, как две капли воды похожих на нашего генерала. Не спутайте!

Guberland

Обширная локация с одноименным **городом**, расположенным на пляже **цирком**, спрятанным в горах **замком Dook** и центральным храмом очередной странной религии — **церкви Дикого Гуся**. Монстры слабенькие — все те же стрекозы, шайки разбойников.

Город Guberland

Поселение овальной формы разгорожено заборами на четыре части. Городские ворота находятся на севере, трензал на юге, в центре стоит дворец с **колодцем Speed +5** постоянно. Во дворце сидит ярл — **Markel the Great**. К дворцу пристроена тюрьма-клетка (Idiot's Box) с запертым в ней человеком (он нужен для продвижения **Initiate** в **Healer**).

В северо-восточной части находятся банк и магическая лавка за ним. Именно там вы найдете четырех одинаковых полуорков, обучающих Expert и Master всех четырех магий. Там же ходит учитель медитации.

В северо-западной части города стоит церковь, с которой уютно соседствует трактир. В районе церкви бродит девушка — Мастер Ворот. Вот только умеет она не слишком много — просто перебросить партию в ближайший город (если активирован алтарь). Хотя вы можете сэкономить время, перенесясь из Линдисфарне в Тронхейм, а с Островов Праха — в Тьергард.

На юго-западе найдете кузню и NPC-торговца, готового предложить вам свои услуги по увеличению благосостояния. Наконец, на юго-востоке стоит аптека и домик с **алтарем** в нем.



▲ **Можно прыгнуть в море только затем, чтобы полюбоваться медузами.**

Квесты, которые можно получить на этой локации:

1. Ярл **Markel the Great** соглашается присоединиться к альянсу, если вы принесете ему книгу по военному искусству **Book of Rules.** Решение: на локации Lindisfarne находится академия **Ta'Sar Academy**. Книга спрятана там. Награда: 2500 очков опыта, 3000 золота

2. Второе задание **Markel the Great** — победить в соревновании на интеллект человека по имени **Ivan the Smart** (Иван-умник). Решение: идите за город в находящийся на пляже цирк, найдите в центре площадки Ивана. Вызовите его на

соревнование. Он задает вопросы, вы отвечаете. Если ошиблись — начните сначала. Правильная последовательность ответов такова: 3, 1, 1, 2, 3, 3, 2. После вашего заявления о том, что самый умный человек — это Ivan the Smart, он выдает отряду сертификат о вашей победе. Возвращайтесь к Маркелу. Награда: 6500 экспы, 3000 золота.

3. Личная просьба Маркела — избавить его от претендента на власть, известного как **Dook**. Он просит вас вынудить того покинуть Губерланд. Решение: замок **Dook Castle** стоит на север от города. Для выполнения миссии драться не надо. Охрана замка — капитаны-полуорки — изначально настроены миролюбиво. Пройдите в тронный зал и поговорите с Dook. Пригрозите ему, и он согласится покинуть Губерланд так быстро, как сможет. Впрочем, если вы достаточно круты, можете перебить всю стражу с господином впридачу — выбор ваш. Возвращайтесь к Маркелу. Награда: 10000 очков опыта, 3000 монет.

4. Городской **алтарь** вы найдете в юго-восточной части города (в четверти, где расположена аптека, совмещенная с книжным магазином). Он стоит в маленьком доме у стены, где служит обеденным столом. Как понимаете, он нужен для доступа в город по Town Portal.

5. В церкви **Tjolnir the Super-neat** дает квест по продвижению **Initiate** в **Healer**. Нужно исцелить повредившегося рассудком воина, которого вы видели в клетке у дворца. Этого **Nutty Nartigan** свела с ума **старая ведьма**, живущая в пещере на пляже. Как именно его лечить — знает аптекарь. Решение: отправляйтесь в магазин к травнику. Он скажет, что может сварить зелье, если вы принесете ему **локон ведьмы**. Выходите из города и идите на дальний конец пляжа. Там в маленькой пещерке живет ведьма. Убивать ее необязательно. Поговорите с ней. Она расскажет, что Нутти относится к тому типу мужчин, которые уверены, что перед ними ни одна женщина устоять не сможет. А ей такие мужики давно надоели. Она ему отказала, это и свело его с ума. Возьмите со стула расческу с волосами на ней и отнесите аптекарю. Он попросит немного времени для приготовления микстуры. Вернитесь к нему попозже, возьмите лекарство и дайте его выпить Нутти в клетке. Идите в церковь сдавать квест. У меня на этой локации был баг — сколько я ни била ведьму (около 250 очков опыта), каждый раз при новом заходе в Губерланд я снова находила ее вполне живой и здоровой. Награда: продвижение в Healer, 6125 очков, 1000 монет.

6. В той же церкви **Gray Slemnir** даст вам задание по продвижению **Healer** в **Priest** (лекаря в священники). Оно состоит из трех частей. 1) Грей стар, и просит найти молодого и достойного священника, который сменит его на посту главного священнослужителя. 2) Нужно найти потерянную реликвию — **икону Древа Жизни** (Tree of Life). 3) Найти **Nath'i A'Mor**, который помнит, как освящать (consecrate) землю. Решение: 1) Нового священника вы найдете в монастыре Линдисфарне, поговорив там с аббатом. 2) Реликвия лежит в заброшенной церкви **Abandoned Temple** во Frosgard. 3) **Nath'i A'Mor** вы найдете в городе Frosgard, он даст вам свиток с описанием ритуала. Награда: продвижение в священники, 15750 очков опыта, 5000 монет.

7. В трактире предложите барменше бочку напитка, которую вам дал для продажи трактирщик Фросгарда. В разговоре на вопрос "Это варил знаменитый такой-то?" без колебаний выбирайте первый ответ: "Да, он самый!". Соглашайтесь на цену в 500 монет. За это доблестное деяние получите примерно 1200 очков и 500 монет. Возвращайтесь во Фросгард — тамошний трактирщик добавит вам 5000 очков экспы.

8. В отделении банка не забудьте установить одну из шести **Orb of Linking.**

9. В цирке на пляже поговорите с устроителем аттракционов. Расскажите ему о Николае из Дрангхейма и спросите о работе для него. Он предложит работу на трапеции. Когда будете в Дрангхейме, передайте это предложение Николаю. Потом возвращайтесь за наградой: 5000 опыта и 5000 золота.

10. У скальной арки на пляже, служащей проходом в цирк, найдете купца **Atli Sigmundssen.** Это — часть квеста по продвижению воина в наемники (**Fighter** в **Mercenary**). Атли попросит охранять его корабль в доках с 3 ночи до 6 утра. Приходите туда к назначенному часу. Через некоторое время появится (у меня они возникли прямо из

воздуха) шайка грабителей. Перебейте, подождите конца срока, когда купец с охраной вернутся к причалу, поговорите с купцом. Сдавать этот квест надо в трактире Тронхейма. Награда: 6125 опыта, 1000 золота.

11. В цирке найдете человека по имени **Thorir Mounth.** Он предлагает вам обменять штуковину под названием **Capstone of Order** на шесть призов за выигранные соревнования. Получить камень порядка — часть квеста, который дает вам **Igrid** после прохождения Темного Пути. Награда: **Writ of Fate.**

Dook Castle

Находится на север от города Губерланд. Нужен для выполнения двух заданий. Во-первых, **прогнать его хозяина** с острова по просьбе ярла Маркела Великого. Во-вторых, в подземельях под замком в **черной шкатулке** хранится **лук Everstrike**, нужный для продвижения в рейнджеры. В самом замке вас встретят солдаты и капитаны-полуорки. В подземелье водятся куда более крутые твари: василиски, цари- василиски, Trellborg и Ancient Trellborg (около 1000 очков опыта за голову), гарпии.



▲ **В подземелье вас ждет целая орда таких амбалов. Слабому отряду тут не место.**

Изначально население верхнего этажа замка настроено миролюбиво. Поэтому вы легко можете выполнить квест, данный Маркелом, — запугать хозяина. Вскрывайте сундуки, опустошайте бочки — вам никто слова не скажет. Агрессивными орки станут, если вы нападете на кого-то из них или если откроете ход, ведущий в подземелье замка. Ход открывается из дальней комнаты первого коридора. Для этого надо повернуть один из щитов, висящих на стенах.

В подземелье несколько извилистых коридоров приведут вас к подземному озеру с мостками над ним. Над озером парят местные гарпии разной степени крутости — от Крылатых Несуразиц до Крылатых Мутантов. По мосткам надо прыгать. На дальнем уступе вы найдете **черную шкатулку** с нужным для рейнджерского квеста луком **Everstrike**. Лук подходит отнюдь не для всех классов: у меня из него стрелял священник.

Temple of Honk

Одно из подземелий, которые вы проходите в самом конце игры, получив квест от богини **Фрейи** по возвращению **статуэтки Золотого Гуся**. Правда, зайти в церковь вы можете и в начале игры, но тогда вам будет доступна только одна комната. В ней гуляют два священника и гусь. В стене за алтарем — ниша-тайник с двумя хорошими сундуками. Дверь в остальные помещения церкви пока закрыта.

После получения квеста Фрейи дверь откроется. Священники не трогают вас до тех пор, пока вы не взяли статуэтку ихнего гуся. Чтобы отыскать ее, двигайтесь от входа по правой руке, пока не дойдете до большой аудитории. Там она и есть. А рядом стоит довольно крепкий старший священник. Он атакует вас, как только вы возьмете гуся.

Остальные помещения — море экспы за убитых священников и много хороших вещей.

Thronheim

Большая локация с несколькими пешими перевалами на соседние квадраты: во **Frosgard** (5 дней) и в **Mountain Pass**, соединяющий Thronheim с Thjorgard (3 дня пути). Тут

же начинается **подземный туннель**, ведущий в **Yorwick**.

Популяция монстров на квадрате состоит из василисков, разбойников и нескольких кучек вампиров на лугу у входа в тоннель к Йорвику. У ворот города ходит дочь Yrga the Troll — она понадобится вам позже.

Город Thronheim

Город большой, красивый, сильно запутанный и явно достойный вашего внимания. Разделен стенами на несколько частей, соединенных Г-образными переходами.

Слева от входа в город — маленький дворик с колодцем, повышающим силу **+5 Might** навсегда. Тут же ходят учителя уровня Expert и Master по разным видам магии и медитации. В районе банка бродит полезный NPC- эльф. Он распознает все найденные предметы и повышает на 10% опыт, полученный членами отряда. Боец он никудышный, зато определяет вещи даже в состоянии полной отключки.

За банком, в дальнем конце города, из клетки вырывается чудовище **Terror**. Его преследуют, а затем убивают стражники. Вмешиваться в побоище бессмысленно — очков опыта за убиение твари вам не дадут, а количество стражи в городе бесконечно. Единственное, старайтесь отвлекать чудище от мирных граждан: среди них есть ваши потенциальные работодатели. Если их убьют, квестов вы не получите.

Во дворце ярла Киры обследуйте библиотеку, находящуюся на втором этаже. Второй от лестницы шкаф скрывает **тайник** с очень хорошим сундуком. **Щит Киры** (один из трех квестов на гладиатора) стоит в коридоре дворца, но взять его вы сможете только после получения задания.

В Тронхейме вам дают следующие задания:

1. Ярл **Kira the Cold** требует выполнения двух ее просьб в обмен на присоединение к альянсу. Первый квест — **выгнать из города священников хонков**. Условие — не убивать их. Решение: по городу бродят три священника церкви Дикого Гуся. Как вы узнаете из разговоров с горожанами и брошенных писем (одно лежит у дверей покоев Киры), хонки достали всех. А особенно их не любит корабельщик из доков. Идите на пристань, поговорите с корабельщиком. Он скажет, что отправит хонков в любое место по вашему выбору (я услала их в Белдонию), если вы заманите их в доки. Теперь идите и беседуйте с хонками. Скажите им, что ваши друзья в доках очень заинтересовались их культом. Они прямо-таки полетят к пристани. Возвращайтесь к Кире. Награда: 10000 очков, 7000 золотых монет.

2. Второе задание Киры — **разыскать горный проход**, соединяющий Тронхейм и Тьергард. Когда-то по нему ходили торговые караваны. Кира хочет вернуть процветание своей стране. Решение: **Mountain Pass** начинается невдалеке за городом. Это — отдельная локация, дорога туда занимает один день пути. Для выполнения все равно, зайдете вы туда из Тронхейма или Тьергарда. Пройдите проход, перебейте всех монстров, возвращайтесь к Кире. Награда велика: 30000 очков и 12000 монет.

3. Кира составит **мирный договор** между Sturmford и Drangheim, когда после выполнения вами квестов всех ярлов Бьярни и Зигмунд все-таки затеют войну между собой. Решение: попросите Киру составить договор. Подождите день и приходите за готовой бумагой.

4. Во дворце Киры во время подписания договора появится **Yrga the Troll** с Островов Праха. Она отправит вас за игрушкой для своей дочки. Решение: выиграйте все соревнования в Тьергарде, получите игрушку. Вернитесь в Тронхейм. За воротами города бродит неприятная особа **Bekki Yrgadotir**. Это — дочь Yrga the Troll. Ей и надо отдать **плюшевого дракона**. Награда: около 14000 очков.

5. Городской **алтарь** стоит в одном из трех зданий на дворцовой площади. Не забудьте привести его в порядок.

6. В трактире **Dagfari the Peevish** просит вас доставить сообщение от церкви Дикого

Гуся (Honk) в церковь **Ratatosk**. Сам он боится нести плохие новости. Прочитайте свиток. Он гласит, что белка Света, подаренная хонкам церковью Рататоск, умерла. Хонки бросили ее своим гусям, и те заклевали белку. Решение: письмо надо отнести в дом на дворцовой площади (в тот, где находится алтарь) и отдать стоящему там человеку. Вернитесь в трактир сдать квест. Награда: 1250 очков, 5000 монет.

7. В трактире **Thorfinn Skullsplitter** продвигает **Fighter** на **Mercenary**. Его задание — отправиться в Губерланд, разыскать там купца Atli Sigmundssen, который хочет плыть в Тронхейм, и сделать то, что купец попросит. Решение: найдете купца в Губерланде на пляже у цирка. Будете три часа охранять его корабль в доках. Награда: 6125 очков, 1000 монет.



▲ **На первый взгляд, священники церкви Дикого Гуся — вполне симпатичные люди.**

8. В банке дама с чудным именем **Brynhildr the Money-wise** попросит вас найти и поместить в шесть банков страны Чедиан античные артефакты **Orb of Linking**, которые обеспечат связь между всеми отделениями банков. По слухам, связующие сферы можно найти в подземелье **Inventa Storca** недалеко от города. Квест будет сдан после установки последней сферы. Награда: 5000 очков опыта.

9. На улице в том месте, где из клетки вырывается Terror, вы встретите девушку **Ealusaid A'Norta**. Она училась на врача, но боится начинать практику, опасаясь наделать ошибок. Она просит вас принести **Black Orb of Knowledge** (черную сферу знаний), которой владеет сумасшедший маг **Robinssen** в Йорвике. Мага вы найдете в магической лаборатории на локации Yorwick. Он продаст вам Orb за 2000 монет. Награда от девушки: 13500 очков, 10000 золота.

Inventa Storca

— Неужто стук копыт? Кому взбредет в голову заявиться в наши места такой ночью?
— А кого здесь бояться? — переведя дух, поинтересовалась Маргат.
— Нас, — надменно молвила матушка.
Терри Прачетт "Вещие сестрички"

Находится в лощине за городом. Очень интересное и не слишком сложное подземелье. Население: разбойники, скелеты, личи, два царя-лича, летучие мыши. Прохождение сильно упрощает знание заклинания Turn Undead. Цель — разыскать шесть **Orb of Linking** для всех отделений банка Чедиана.

При входе вас атакуют три разбойника. Бейте и проходите вперед. В следующем зале на полу валяются трупы воров и стражников, рядом лежит записка и первая из **Orb of Linking**. У меня наблюдался следующий баг: если выйти из подземелья и войти снова, уже подобранная сфера снова оказывалась на полу. Так можно было собрать шесть орб, не обыскивая все помещения.

В следующей комнате вы застанете конец боя, в котором лич убивает воина. Кастуйте на победителя Turn Undead и бейте его из луков. Дальше двигайтесь с осторожностью. Кроме видимых монстров, часть врагов караулит в засадах и выскакивает из проломов в стенах или падает с внезапно обрушившегося потолка. Обычная засада — один лич и несколько скелетов.

В дальней части помещения с сюрпризом на потолке есть люк в полу, откуда идет

спуск в библиотеку нижнего яруса. Спускайтесь, врагов в читальне нет, зато на полках за лесенкой спрятан симпатичный сейф. Дальше — большой коридор, за поворотом которого вы встретите царя- лича. Бейте. За ним три помещения. Две библиотечные комнаты — осмотрите в них полки с выдвинутыми книгами. В одной комнате найдете еще один тайник на полках, а в другой обратите внимание на северный стеллаж — найдете тайник с **черной шкатулкой**. Книги на южном стеллаже не трогайте, иначе устроите большой разгром, повалив все стеллажи. В третьей комнате — последняя сфера и второй король-лич. Оттуда можно сделать пролом в стене и по лестнице подняться прямо к выходу из Inventa Storca.

Mountain Pass

Перебив в лощине василисков, заходите в проход. Эта локация — длинное извилистое горное ущелье с несколькими тупиками и горой в центральной части. Ваша задача — пройти его из конца в конец, перебив всех тварей. Зверье следующее: чертенята, волки — серые, красные и черные, гарпии трех цветов и триба из монстров нескольких видов в районе центральной горы. Там же найдете несколько бочек с напитками, повышающими характеристики.

Возвращаться в Тронхейм пешком необязательно. Выполнив задачу, телепортируйтесь в город.



▲ В центре горного прохода — заповедник экзотической фауны с местным Кинг-Конгом во главе.

Connecting Tunnel

Это — единственный путь на локацию **Yorwick**. Начинается за лугом с озером, где расположились вампиры. На ближайшем ко входу в туннель костре на лугу найдете котел, который навсегда поднимет вашу сопротивляемость черной магии.

Проход в туннель занимает одни сутки игрового времени. Сам туннель — длинная кишка с одним входом и двумя выходами: правый приводит прямо к поселению Йорвик, левый выводит на дикий берег моря в лес, полный призраков Apparition. По бокам основного пути расположены два кольца с монстрами и сокровищами. Население туннеля: костяные твари Daggrell, вампиры, скелеты, мастера-скелеты.

Левое кольцо-ответвление приведет вас к вампирской часовне, где нежить творит темные ритуалы. Среди монстров имеются три вампира, весьма эффективно применяющие заклинание Souldrinker. Разобраться с ними без потерь вы сможете после того, как в вашем отряде появятся священники, кастующие Turn Undead на уровне мастера. Тогда заклинание действует на всю нежить в поле зрения, и вы сможете легко одолеть вампиров. Приз — стоящая наверху часовни **черная шкатулка**.

Thjorgard

На этой локации расположены город, парк аттракционов, Training Hall и гномьи шахты Thjorad Mine. Здесь же начинается второй путь на локацию Frosgard — он занимает целых 8 дней. Монстры средненькие — разбойники, летающие пиявки-кровососы, вокруг дикого озерка бродит зеленый **Magreeb** (изучать которого положено всем, кто хочет стать магом). Ближе к шахтам обитает несколько триб козлоногих клыкастых Gezzamptling. Там же найдете пьедестал **+5 Elemental Resistance** постоянно.

Город Thjorgard

Большой красивый город, на горе над которым возвышается замок ярла по имени Sven Forkbeard. Тут можно найти учителей уровня Grandmaster по всем видам боевых искусств, а кроме того, преподавателей Expert и Master по вторичным скиллам — ремонту и определению вещей, обезвреживанию ловушек, обучению, бодибилдингу и прочему. В таверне у входа в город на втором этаже находится **контрабандистская лавочка**, где можно купить вещи ниже средней цены. Там же вы найдете тренера (до 25 уровня), который берет за тренинг в три раза меньше денег, чем его коллега в официальном заведении около дворца. Колодец на улице повышает выносливость **+5 Endurance** постоянно.

В городе можно нанять пару неплохих бойцов NPC. У трактира бродит жаждущий приключений гном, а в отдельном доме ждет работодателей мастер клинка.

1. Ярл **Sven Forkbeard** просит вас выполнить два квеста в обмен на его участие в союзе кланов Чедиана. Первая задача — в монастыре Линдисфарне есть артефакт, именуемый **Thjorad.** Ярл просит вернуть ему магический молот. Решение: молот висит на стене монастыря, но около него неотлучно стоят четыре монаха. Если попытаться его забрать силой — все население монастыря встанет на защиту реликвии. Этого нельзя делать раньше, чем вы решите все остальные свои проблемы, упирающиеся в монастырь: найдете нового **high priest** (квест **Healer** в **Priest**), выполните два задания для продвижения в паладины, вернете реликвию и получите от аббата "добро" на убиение дракона. Мирный путь изъятия молота таков: из распоряжения аббата на стене и разговоров монахов вы узнаете, что у молота они дежурят неотлучно, кроме часов молитв. К молитвам призывает колокол. Поднимайтесь по лестницам на верх собора, где на стене увидите пять веревок от церковных колоколов. Теперь (слева направо) играем 1-5-2-4-3. После этого колокола сами прозвонят музыку, и монахи пойдут на молитву. Теперь идите и забирайте молот. Награда: 10000 очков, 12000 золота.

2. Вторая просьба ярла Свена — провести расследование, почему остановилась работа в **Thjorad Mine**, и восстановить на рудниках добычу элемента thjorad. Решение: шахты находятся за городом, если двигаться по правой руке. Причин остановки работы несколько. Когда устраните все четыре — возвращайтесь к ярлу. Подробнее ниже. Награда: 15500 очков, золото.

3. Городской **алтарь** стоит прямо перед ярлом в его дворце. Не забудьте привести постамент в порядок для дальнейшего использования.

4. Получив в монастыре **письмо о готовящемся убийстве** ярла Свена, отправляйтесь к нему. Свен придумает план, как застать убийцу врасплох. Ярл предложит устроить состязания на **Арене**, и вы будете биться против убийцы. Надо его напугать и выпытать имя заказчика. После получения этого задания идите на Арену и сразу проходите в круг. Увидев человека, заведите с ним разговор. Наемник **Byri the Scarred** поймет, что попался, и расскажет, что его нанял некто **Harris Willington**, экономические интересы которого расходятся с интересами ярла. Отправляйтесь к Свену, доложите. Тот пошлет вас отыскать Виллингтона. Вы найдете этого господина в центральном магазине города на той же улице, где стоит кузня. Еще раз вернитесь к Свену, и можете отправляться сдавать квест в монастырь. Кроме того, от Свена получите 1250 экспы и 10000 монет.

5. Поместите в отделение банка одну из **Orb of Linking.**

6. В окруженном зеленой изгородью здании университета **Tymon the Nord** даст задание по продвижению **Initiate** в **Scholar**. Нужно найти редкую тварь, именуемую **Magreeb**, изучить ее и вернуться с отчетом. Решение: к северу от города есть небольшое озерцо — там и ходит это похожее на кузнечика членистоногое. Достаточно просто прибить его и вернуться в университет. Вас спросят: "Какого цвета оно было — красного или зеленого?" Ну, мы не дальтоники, и ясно видели зеленый. Так и говорите. Награда: 3000 очков и 1000 монет.

7. В университете у рядом стоящего товарища получаете квест, дающий право **Scholar** стать **Mage**. В руинах башни Ферховена на Островах Праха нужно разыскать **дневник мага**. Как это сделать — читайте в описании руин. Когда вы принесете книгу, выяснится, что это не тот том. Вам дадут **ключ от книги** вместе с указаниями, что, по последним данным, настоящий дневник лежит где-то под полом в Дрангхейме. Отправляйтесь в Дрангхейм, идите в деревушку у моря. Ключом отоприте дом напротив мельницы. В полу увидите пролом, и в нем — уголок книги. Расширьте дыру мечами. Дневник Ферховена — в ваших руках. Награда: продвижение в маги, 15750 очков и 5000 монет.

8. В трактире у входа в город вы встретите **Snorri the Fist**, к которому вас послали учиться убивать драконов. Он даст задание: отыскать место под названием **Training Hall** и пройти тамошний тренинг. Если выживете — возвращайтесь. Решение: Training Hall находится в долине за городом. Чтобы его пройти, надо быть приблизительно на 25 уровне. Вернувшись затем к Снорри, получите указание — идти за советом к аббату монастыря Линдисфарне.

9. Рядом с церковью в доме с кипарисами у стен живет **Саймон Фиксер**, к которому вас посылают за консультацией по поводу сломанного агрегата в рудниках. Дайте ему сумму (1000 монет), которую он спросит, и возвращайтесь в шахты. Мастер будет вас ждать у сломанной машины.

10. Вы можете выгодно продавать найденные куски руды местному кузнецу. Тот не желает вступать в гильдию и покупает руду сам. Кусок, в зависимости от величины, стоит 700, 1500 или 3000 монет.

Арена

Отдельная локация, попасть на которую можно через ворота в северо-восточной части города. Как и в прежних играх **M&M,** служит для битв с монстрами. У входа клерк предлагает вам целый набор услуг: поглядеть на бой, подраться самим и даже переночевать. Последнее делать не стоит — ночлег тут дорог непомерно. Можно ставить деньги на бои монстров между собой: маленькие фигурки на конторке клерка демонстрируют, кто выступает на этот раз. Но лучше драться самим. За драки вы получаете очки опыта и небольшой денежный приз от клерка: за победу на уровне Knight дают от 1500 до 3000 монет. Есть четыре уровня сложности боев. Драться можно один раз в день. Реально это означает, что вам надо выйти с Арены в город и вернуться, тогда можете биться снова.



▲ **Заклинание "огненный столп": фрагмент боя за звание "гладиатор".**

Бой происходит следующим образом. Через ворота в конце коридора вы попадаете на арену. Кроме ворот, служащих входом, есть еще два выхода из камер с монстрами — они открываются при вашем появлении. Обычно бывает от 3 до 6 (чаще 4) противников. Частый глюк машины — часть тварей отказывается выходить из клеток и стоит там, уткнувшись носами в стенку. Их можно бить, не опасаясь получить сдачу.

Посетить Арену нужно для выполнения двух заданий по продвижению членов отряда. Победа на уровне "**лорд**" — одно из условий получения звания "**гладиатор**". Другой квест, связанный с Ареной, таков: один из квестов по продвижению **Crusader** в **Paladin** —

спасти человека. В монастыре Линдисфарне вам дают письмо о готовящемся убийстве ярла Тьергарда. Когда вы показываете его ярлу, тот предлагает устроить ловушку убийце именно во время соревнований на Арене. Как — читай выше.

Thjorad Mine

— Обнаженная красотка упала к твоим ногам, едва ты открыл дверь? — с издевкой произнес он. — И как только тебе это удается? Почему такое никогда не случается со мной?

Глен Кук

Настоящие гномьи шахты в лучших традициях **M&M4.** Чтобы восстановить работу шахт, нужно выполнить четыре задания, которые дают гномы-мастера в центральных залах. Заходим, счастливо вздыхаем и начинаем двигаться по правой руке.

Первый гном просит вас разблокировать правый ствол. Идите в выход за его спиной и на первой развилке поворачивайте направо. По пути вам встретятся троглодиты группками по несколько штук — ничего серьезного. Так вы дойдете до штрека, перегороженного толстыми бревнами. Рядом стоит бочка. Стукните по ней — она взорвется. Это подсказка. Посмотрите сквозь бревна: вдали на пригорке стоит вагонетка, а рядом с ней еще одна бочка. Стреляйте по ней, она взрывается, вагонетка едет в вашу сторону, налетает на бревна и ломает их. Проходите в пролом. Дальше в нескольких забоях нужно произвести разные действия.

Сначала вы увидите кран на стене коридора. Открутите — струя воды оттуда размоет стену штрека. Закрутите кран.

В следующем забое полукругом стоят бочки, и на дальней стене горит факел. Стреляйте по факелу. Тот упадет, подожжет ближайшую бочку, прогремит цепь взрывов, и забой будет открыт. Побейте троглодитов и не пропустите пару сундуков с рудой.

В следующем зале надо стукнуть по стоящей у стены боковой балке — она образует перелаз.

И, наконец, в последнем зале нужно вынуть шесть костылей-креплений, удерживающих дверь. Она рухнет, открыв забой. Правый ствол свободен — расскажите об этом гному.

Другой гном жалуется на твердую породу, которая не дает продвинуться разработкам дальше. Идите в конец шахты, умение Perception позволит вам увидеть большой кусок стены, подсвеченный красным. За ним — сюрприз: в окружении десятка кошек тут томится полуголая красавица по имени **Ебора**. Кстати, в русской редакции игры ее имя заменили на другое, кажется, Сабина. Освобожденная, девушка тут же исчезает. Не огорчайтесь, вы с ней еще встретитесь! Расскажите гному о выполнении задачи.

▲ Троглодиты-гхолы заметно крепче живых особей и откидывать лапки от нашей магии явно не намерены.

Третий гном в центральном штреке отговаривает вас от похода в шахты: в зале впереди непрочный грунт, и вас там ждет верная смерть. Слушаем его, потом идем в зал и с треском проваливаемся в озеро нижнего яруса. Новое: троглодиты-гхолы заметно круче своих обыкновенных собратьев. Дальше цепь туннелей приведет нас назад на верхний ярус, где мы откроем дверь. Доложите гному, что путь расчищен.

Последний гном жалуется, что у него сломался прибор с непроизносимым названием, а без него с рудой не управиться. Он советует разыскать в городе мастера, который

в последний раз чинил этот агрегат. Зовут умельца Симон Фиксер. Можете пойти к Симону (он живет в доме у церкви), заплатить тому, вернуться назад в шахты, посмотреть, как Симон будет разглядывать машину, пока не укажет вам на сломанную деталь. А можете сами пройти к агрегату: умение Perception подсветит розовым дверку на углу машины и прибор за ней. Возьмите его в багаж и идите в город к кузнецу. Тот быстро починит деталь. Вернитесь, поставьте отремонтированную железяку на место и доложите об успехе гному. После этого шахты заработают в полную мощь. Отправляйтесь к ярлу сдавать квест.

Training Hall

...От взрослых до детей
Любой поклонник данного театра
Окончит век в приемной психиатра,
Страдая от навязчивых идей.
Л.Филатов

Здание стоит за лесочком в глубине локации. Бесполезно стучаться в дверь — она открывается только изнутри. Залезайте на крышу дома — на самом верху можно сделать пролом в стене. Заходите и лезьте в дыру в потолке, чтобы оказаться висящими на люстре. Естественно, люстра, не выдержав этого потрясения, падает в бассейн внизу. Вы летите вместе с ней.

При вашем появлении двое гхол, топтавшихся в зале, быстро уходят в дверь у лесенки вверху. Если вы их атакуете — они остаются и нападают. Убив гхол, проходите в дверь, куда они так стремились. Там найдете высокий зал с веревками, свисающими сверху, и водоемом внизу. Задача — влезть на самый верх, где стоит сундук. Просто лезьте по веревке как по лестнице. С балок можно прыгать на другие веревки. Это просто — перепрыгнув, вы “прилипаете” к канату. Открывайте сундук, падайте в бассейн и возвращайтесь в зал с люстрой.

Справа и слева от лесенки — две двери. Одна ведет в коридор, идущий к складскому помещению. Там караулят два воина-ящерицы. Это крепкие противники. Награда — несколько бочек с повышающими характеристики зельями. Разбейте стену ящика, стоящего у западной стены, — в нем найдете **черную шкатулку**. Лесенка из коридора вниз ведет в большой зал, где развлекается группа Trellborg. Перебив монстров, запустите по рельсам снаряды в форме лошадей. Один из них проломит стену зала, открыв вход в пещеру (ее нет на карте). Там вы найдете пару сундуков и при них несколько соскучившихся по общению гхол.

В другом крыле здания находится тир. Посбивайте в нем все мишени. Последнее, что вам надо сделать — убить группу ящериц, митингующих перед воротами на улицу. Справившись, открывайте дверь и идите в трактир сдавать квест. Снорри по вашим глазам увидит, что вы справились с задачей.

Да, как только вы покидаете Training Hall, первоначальное состояние локации (включая люстру на потолке) восстанавливается. При желании можете повторить тренинг.

Lindisfarne

Это — крайний южный остров в цепи островов Чедиана. Пристань находится на южном берегу, где стоит небольшое симпатичное поселение. В нем живут учителя уровня Grandmaster по всем видам магии. Тут же в домике за мостом можно нанять NPC-лекаря, а колодец рядом увеличит сопротивляемость темной магии **+5 Dark Resistance** навсегда.

По горной дороге двигайтесь вглубь острова до развилки. По пути вам встретится шайка разбойников. Поворот налево приведет к стоящей в горах **Ta’Sar Academy**. Путь прямо ведет в обширную долину, населенную зелеными и голубыми магрибами. От долины на север уходит узкая горная тропа. Это — тупик, ведущий к логову дракона **Dragon**

Lair. Путь к дракону охраняют стоящие по одному или парами черные маги (Evil Sorcerer). Рядом с последней группкой из трех магов стоит котел **+5 Spirit Resistance** навсегда.

Если идти по зеленой долине до конца, то в дальней стороне острова найдете монастырь **Lindisfarne Monastery**.

Ta'Sar Academy

Тяжело в ученье — легко в бою.
А.Суворов

В этом приятном месте обучают военному искусству. Ваша задача — найти книгу **Book of Rules** для Маркела Великого.

Идите по левой руке. Вы попадете в зал со статуей скелета в центре и чашами на постаментах вокруг. Как вы узнаете потом из брошенного пергамента, среди учеников бытует поверье, что постоявшее у статуи питье поднимает боевые качества.

Слева за вторым залом на стене находится незаметный рычаг. Он открывает вход на склад, где стоят бочки и караулит скелетообразный Dagrell. В центре академии — большое помещение арены со взводом стражи (капитаны-полуорки) на ней. Дальше начинаются библиотечные залы. За одиночным книжным шкафом в лаборатории находится тайная комната — именно там лежит искомый **том**. Чтобы стеллаж повернулся, надо дотронуться до выдвинутой книги.

Со стола с книгами в зале можно взять одну рукопись. Забавный документ называется "Оружие Урсанианской империи". В маленькой круглой комнате стоит пюпитр с книгой на тему "как отучить студентов от лени". Перед книгой — ловушка.

Наконец, в круглом зале с большим столом и пустым постаментом в центре, в стене около колонны находится ниша-тайник с двумя сундуками.

Dragon Lair

Вряд ли кому-то из людей доводилось видеть подобную картину: ряды бело-желтых зубов, страшный раздвоенный язык и дымящаяся пропасть глотки.
Урсула ле Гуин "На последнем берегу"

Это небольшая пещера, где живет огромный дракон — 39000 хит-пойнтов. Там же стоит очередная **черная шкатулка**. Через несколько мгновений после того, как вы заходите в пещеру, дракон спускается с небес и немедленно вас атакует. Если вы спрячетесь за каменной колонной, то можно видеть, как несколько атак дракона разнесут ее в каменную крошку. О, этот интерактивный мир!

Убить дракона, несмотря на благословение аббата, мне не удалось. Рептилия регенерировала намного быстрее, чем я ее била. Зато не составляет труда забрать из шкатулки артефакт и выбраться живыми из пещеры.

Lindisfarne Monastery

Большой красивый трехъярусный храм, с пристроенными к нему боковыми галереями и зеленым внутренним двориком. Наверху монах Антон Сальери день и ночь играет на органе, подыскивая "ту самую" мелодию. Монахи одеты в коричневые и серые рясы, но все важные для вас персоны носят синие одежды.

У входа в монастырь на стене висит бумага, из которой вы узнаете, что после похищения главной реликвии монастыря — святых мощей — аббат приказал выставить у последней оставшейся ценности — **молота Thjorad** — постоянный караул из нескольких монахов. Какая жалость!

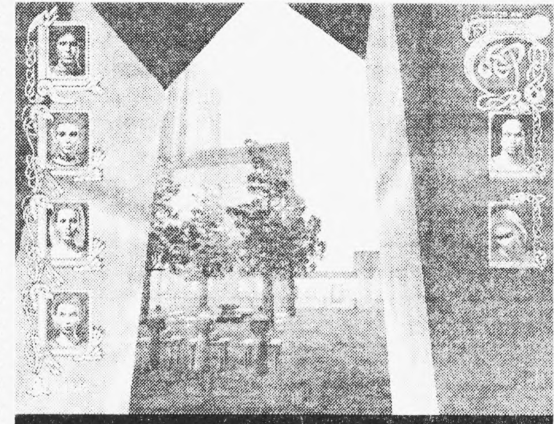
Квесты, которые можно получить или выполнить в монастыре:

1. К аббату **Lettery Caid** (стоит в алтарном пределе собора) послал нас Снорри из Тьергарда по поводу охоты на дракона. Аббат говорит, что не может нам помочь без святой реликвии **Saint's Relic**, которую украли. Некто **Raminar**, желая доказать, что релик-

вия поддельна, забрал ее, подменив костями овцы, и удрал вместе с ней в Yorwick. Аббат дает квест: вернуть похищенные мощи. Решение: реликвию вы найдете в лаборатории магов в Йорвике. После возвращения аббат научит вас ритуалу вызова дракона. Однако тут у меня был сбой. Дракон ничего не хотел знать об аббате и продолжал с бешеной скоростью регенерировать. Убить его мне не удалось. Награда за возвращение святыни: 20000 очков, 3000 монет.

2. Поговорите с аббатом **Lettery Caid** для выполнения квеста "найти нового старшего священника", данного вам в Губерланде для продвижения **Healer** в **Priest**. У аббата есть для вас хорошая кандидатура, но в данный момент этого человека нет в монастыре, он будет завтра. Можете побродить по острову, а можете просто поспать где-нибудь в углу, после чего снова обратитесь к аббату. Тот скажет, что нужный монах вернулся и ожидает вас во внутреннем дворике. Там вы его и найдете. Заговорите, он скажет, что готов к путешествию в Губерланд. Доберется он туда сам, без вашей помощи. Вам остается только сдать квест в Губерланде.

3. Во внутреннем дворике ходит еще одна синяя ряса — монах **Grehgknar the Right**. Он дает квесты для продвижения из **Crusader** в **Paladin**. Заданий два: первый — **спасти жизнь** человека, конкретно — ярла Тьергарда. Как это сделать, см. в главе "Thjorgard". Второе задание — сделать истинный **моральный выбор**, сначала разрушив, а потом спасши семью. На наш вопрос "как осуществить это чудо?" монах советует обойти клерков в мэриях всех городов и поинтересоваться случаями воровства. Решение проблемы вы найдете в Стурмфорде (см. семья **Oord**). После выполнения обоих заданий возвращайтесь в монастырь за наградой. Награда: продвижение в паладины, 15750 очков и 5000 монет.



▲ **По монастырю стоит просто побродить, чтобы полюбоваться интересными ракурсами.**

4. Из монастыря вы должны забрать **молот Thjorad**. Он находится в дальнем конце боковой галереи, но его нельзя даже разглядеть за спинами охраняющих его монахов. Есть мирный путь изъятия этой матценности у монахов. Намек на это есть — из распоряжения аббата и разговоров самих монахов следует, что молот они охраняют неотлучно, **кроме часов молитв**. К молитвам сзывает колокол. Над собором на третьем ярусе на стене закреплены веревки пяти колоколов, правильная комбинация (слева — направо) 1-5-2-4-3. Колокола сыграют музыку, и монахи уйдут молиться. А можно напугать (чтобы не убивать) монахов, дабы забрать молот. Только учтите, что после такого богохульства никто в монастыре не станет с вами больше разговаривать: все нужные квесты должны быть сданы вами **до этого**.

Frosgard

Вот сюда бы водить за отрядом отряд
С стопроцентным летальным исходом,
А не то бы копить за разрядом разряд
В тривиальных кавказских походах.

Туристская песня

Эта область — сплошные снега, елки, волки. Потом появляются еще и йети — огромные голубые обезьяны с крутым нравом.

В первый раз вы приходите на эту локацию пешком через перевал. Лучше идти из Тронхейма, это на три дня короче, чем из Тьергарда. Тут находится последний город Чедиана, народ которого должен присоединиться к союзу племен. Кроме того, тут вы найдете: заброшенный храм (Ruined Temple), долину Зеленого Человека (Green Man), небесную крепость Sky Fort и трензал для подготовки рейнджеров.

Город Frosgard

Это последний, шестой, большой город. Поселение — ряд разбросанных по берегу домов. Обойти их труда не составляет. Вы найдете множество учителей (Expert и Master) по вторичным скиллам: Disarm Trap, Merchant, Identify Item, Identify Monster, Perception, Item Repair, Bodybuilding. Цены в трензале низки по сравнению, например, с Тьергардом. Здесь можно тренироваться до конца игры. А вот продавать что-либо в здешних магазинах большого смысла нет — маржа очень велика. Есть, естественно, несколько готовых к вам присоединиться NPC — девушка-целитель и другие.

В центре города находится **колодец +5 Magic** постоянно.

Квесты, которые можно получить на этой локации:

1. Ярл **Tryygva Ravenlocks** просит вас **освободить ото льда замерзшую гавань**. Корабли стоят, сообщение с другими городами прервано, люди голодают. Решение: Идите на берег моря, где рядом с бочкой стоит человек, изготавливающий фейерверки. Поговорите с ним, сделайте заказ на его взрывчатые товары и попросите доставить их на лед около пристани. Это будет выполнено немедленно. Теперь идите на пристань, стреляйте по стоящей на льду бочке и смотрите ролик. Возвращайтесь к ярлу. С этого момента будет восстановлено водное сообщение Фросгарда с остальными городами и можно будет пользоваться кораблями. За задание дают 8000 очков опыта, 3000 золота.



▲ **Сколько шестов ни раскрашивай, все равно на курорт не похоже. Но трензал в городе хороший.**

2. Второй квест ярла — уничтожить ледяного **великана Янмира**, который ворует детей. Великан бессмертен и убить его нельзя, но его жилище **Sky Fort** очень старо, поэтому есть надежда, что можно подстроить гиганту ловушку. Решение: крепость находится за ледяным туннелем, если идти по левой руке из города. Форт парит в воздухе. Можно сделать так, чтобы пол под великаном проломился и он погиб, упав вниз. Подробнее об этом в разделе “Sky Fort”. После сдачи этого квеста ярл соглашается присоединиться к альянсу кланов Чедиана. Награда: 14000 очков, 10000 монет.

3. Человек по имени **Nath'i A'Mor**, прогуливающийся в загоне за трензалом, — это священник, который даст вам **свиток с ритуалом посвящения (ritual of consecration)** — это третья часть квеста по продвижению **Healer** в **Priest**. Тут же получите 1250 очков.

4. В городе есть **алтарь**, нуждающийся в починке: он стоит в магазине мага **Gotthorn Stonecaster** на юго-западе города.

5. Отдайте **Orb of Linking** в отделение банка. Банк окопался в землянке недалеко от входа в город.

6. Menja Ketildotir дает квест по продвижению **Healer** в **Druid.** Чтобы стать друидом, нужно разыскать мифического Зеленого Человека и получить его благословение. В поис-

ках вам может помочь следопыт Fland de Allasan A'Lanth. Решение: следопыта вы найдете в ущелье, через которое пришли в город. Он объяснит путь к дому Зеленого Человека — двигаться по левой руке, но не заходить в ледяной туннель. Дорога приведет вас в прекрасную цветущую долину с огромным деревом в центре. Там вы найдете искомое. Награда после выполнения просьб Green Man: 15750 опыта, амулет, 4000 монет.

7. Skulkil the Dark в центре поселка предлагает желающим квест по продвижению **Scholar** в **Lich.** Он дает первую часть документа с инструкциями по превращению человека в скелет. Вторую часть манускрипта вы должны найти сами в Chasm of the Dead. Решение: вторая часть документа лежит в Бездне Мертвых в Дрангхейме. Но мало ее получить. Потом надо пройти лабораторию личей в Йорвике, найти в ней сосуд (Souljar) и составляющие магического зелья, сварить его и запустить машину личей. Только после этого произойдет метаморфоза.

8. Девушка **Fenja Tree-friend** у входа в город продвигает крестоносцев в ранг рейнджеров. Чтобы получить звание, нужно выполнить два задания. Первое — разыскать и принести лук **Everstrike**. Второе — пройти специальный тренинг в зале недалеко за городом (**Dungeon of Secrets**). Решение: лук находится в Губерланде в Dook Castle. А вот тренинг достаточно сложен: нужно преодолеть подземелье с полосой препятствий из девяти секций. Каждая секция начинается рычагом и заканчивается дверью. Задача — пройти все девять, не разрядив ни одной ловушки. Удалось ли вам это, становится известно только при выходе из подземелья. Если нет, можете повторять попытки до упора. Внимание: в секции с полом, затопленным водой, ныряйте в люк и проплывайте под ловушкой. На стене со многими рычагами нужный вам — 14 с севера (вы увидите его при достаточной прокачанности Perception). Это подземелье, где вы сможете тренировать как скорость реакции, так и силу воли, вы легко найдете, выйдя из города и идя по правой руке.

9. У хозяина трактира дела идут плохо. А тут еще ему наварили пива какого-то странного цвета, которое никто из посетителей не хочет пить. Но трактирщик уверен, что на юге это пойло пользовалось бы спросом. Он просит вас взять один бочонок с собой на продажу. Решение: продать странный напиток вы сможете за 500 монет трактирщице в Губерланде. Награда: 1200 очков и 500 монет в Губерланде и еще 5000 очков опыта во Фросгарде.

Долина Зеленого Человека

Выйдя из города, идите по левой руке. На вас нападут волки, потом с окрестных скал неожиданно попрыгают йети. Пройдите мимо входа в ледяной туннель — это путь в Sky Fort, дом морозного гиганта Yanmir. После скальной арки перед вами откроется прекрасная зеленая долина с громадным деревом в центре. Прикосновение к дереву дает **+5 Physical Resistance** навсегда. Население долины — несколько триб Gezzamptling. Под деревом вы встретите Зеленого Человека.

Он расскажет, что люди о нем забыли и стали считать легендой. Если вы хотите получить его благословение, нужно выполнить три его просьбы.

Первое: Отремонтировать **майский шест** в центре города.

Второе: Собрать **шесть голосов жителей** города за проведение праздников-фестивалей.

Третье: Заручиться словом ярла, что впредь люди будут чтить Зеленого Человека. Порукой тому должен стать **Rune Stone**, установленный в центре города.

Идите назад в город. Найдите в центре мужчину по имени **Soxolf Tryygvassen.** Он пообещает починить майский шест за 500 монет. Соглашайтесь. Выйдите из города и зайдите вновь — на площади возник шест, раскрашенный во все цвета радуги. Потом начните обходить поселение, разговаривая с жителями. У нужных вам людей возникнет дополнительная строка в диалоговом окне: "We need you help". Но не каждый из жителей согласен вам помочь. Некоторые не верят в Зеленого Человека, считая его мифом. На-

брав шесть голосов, идите к ярлу. Поговорите с ним, он согласится поставить **Rune Stone** рядом с майским шестом. Теперь можете снова идти в чудесную долину. Вместе с благодарностью Зеленого Человека вы получите замечательный **амулет: +20SP, +3 Meditation, +5 Light, +5 Spirit, of Regeneration.** А кроме того — 15750 очков и 4000 монет.

Ruined Temple

Находится во Фросгарде, рядом с перевалом, через который ваш отряд пришел из Тронхейма. Снаружи на вас нападут волки. Внутри — скелетообразные твари Dagrell, мастера-скелеты, скелеты-воины. Все скелеты оживали снова всего по одному разу, второе убийство было окончательным. Само здание невелико, есть только несколько моментов, которые могут представлять сложность.

Затянутые паутиной коридоры приведут вас в центральное помещение, где на полу стоит **лампа с джинном**. Дотроньтесь, и джинн возникнет перед вами. Он предложит четыре дара на выбор: золото, очки опыта, артефакт (у меня были вещи из комплекта вооружения Фрейи) или рост характеристик (**+10 Might** постоянно). Выбирайте, что больше нравится, и идите дальше.

В помещении со скамьями и кафедрой находится дверь, ведущая в комнату с головоломкой. На каждой из стен изображено три символа, а в середине стоит столбик с кнопкой на нем. Я использовала комбинацию (если стоять лицом к двери, из которой мы вошли): слева — нажать средний символ (узкий ромб), справа — фигуру, дальнюю от вас. После чего жмете кнопку, и столбик с прилегающим квадратом пола проваливается вниз. Кастуйте Feather Fall и падайте туда. Пройдя чуть вперед, вы придете в гробницу. На полу валяется лист со строками о ритуале Посвящения (Ritual of Consecration). В центре стоит саркофаг, в нем виднеется скелет.

Нажмите кнопку на стене. Похоже, в саркофаге был лазер, он выстрелил и разнес крышку гроба в пыль. Теперь прыгайте в саркофаг. Чтобы попасть вниз, надо мечами прорубить несколько магических завес. Так вы попадете в подвал с бочками, улучшающими характеристики. Наверх ведет лестница. Поднимайтесь к широкой двери, нажимайте кнопку рядом с ней, дверь поползет вверх, открыв взглядам нужную для посвящения в священники **икону Древа Жизни**. Берите и выходите снова в зал с саркофагом.

Лезьте наверх по лестнице на стене. В соседнем помещении засада — Dagrell и скелеты. Там же стоят сундуки и бочки. Теперь можно вольным стилем плыть к выходу, добивая по пути еще уцелевших монстров.

Замок Sky Fort

Замок парит в небе, и попасть в него можно через телепортер в конце ледяного туннеля. В туннеле вас атакуют волки, несколько йети. За сталактитами на потолке прячутся ледяные лобберы. В нише стоит пара сундуков.

Проходите через телепортер. Ваше путешествие по форту будет проходить под завывания пронизывающего ветра. Интерьер замка — затянутые льдом голубые стены, широкие коридоры, высокие, рассчитанные на великанский рост двери.

Если вы пойдете прямо, то попадете в тронный зал прямо к великану. Туда вам не надо. Поворачиваете налево, в обход зала. Вам предстоит обойти несколько комнат, в каждой из которых вас ждет по полудюжине йети. В одной из комнат в сундуке вы найдете документ. Прочтите: в нем сказано, что пол форта в одном месте ослаб, и его пришлось подпереть балками снизу. Двигайтесь дальше, пока не попадете в верхнюю часть тронного зала. За троном — спальня великана, где вы найдете **черную шкатулку**.

Когда вы выйдете из спальни, великан начнет обход своих владений. Вы услышите, как он ругается, топча ногами ледяных лобберов. Идите вслед за ним по левой руке, но дого-

нять его (сами понимаете!) не надо. Запомните помещение с огромными креслом и столом — после смерти Янмира именно в этом кресле я нашла **ключ**. Проходите в длинную изогнутую, как сабля, галерею. Где-то в середине галереи начинается кусок замка с низкими потолками, куда великану хода нет. Тут живут дикари, йети, и в дальнем помещении содержат в клетках половину пленных детей. В правом ведущем из галереи коридоре находится комната со шкафом у дальней стены. За ним начинается тайный ход. Крутая лестница с висящими над ней лобберами приведет вас в помещение с огромной дырой в полу и опорными балками. Нажмите **M**, чтобы точно увидеть на карте замка, где вы сейчас находитесь. Теперь ломайте балки. **Внимание!** В этом месте в игре **баг** того же типа, что со щеколдой в руинах башни Ферховена: если сейчас вы покинете замок, то потом не сможете заманить Янмира в ловушку — появятся красные, не поддающиеся слому призраки балок, которые будут держать пол.



▲ **Ледяной великан даже не заметил, что мы попытались обрушить на него "колонну огня". Вообще, причинить физический ущерб ему мы не можем. Зато можем обмануть!**

Теперь можно выйти наверх, пройти к южному выходу из тронного зала и издали начать стрелять в великана. Тот, чудовищно топая, побежит за вами. Когда он попадет в коридор со слабым куском пола, пол провалится, и Янмир вместе с ним. Держите дистанцию, чтобы не улететь за компанию.

Теперь берите ключ великана и освободите детей, которые сидят в семи клетках в двух комнатах в разных концах замка. Соберите сокровища, добейте врагов. Кстати, в круглом ледяном зале в конце длинной галереи на потолке висят четыре грозди лобберов. Если отстреливать только упавших, не трогая сами присоски, то можно получить много опыта: у меня этих тварей нападало больше 200 штук.

Yorwick

Идем, не зная устали, по лугу, по степи,
Везде есть место подвигу, куда ни наступи...

М.Щербаков

Локация, доступная только хорошо прокачанной группе. Монстры — Evil Sorcerer, призраки Apparition. Тут имеются два больших подземелья — **лаборатория магов** и **лаборатория личей**. В долине у одного из входов в туннель стоит небольшая деревушка. Там можно найти магазины и учителей уровня Grandmaster по вторичным скиллам.

Квест в деревне дают только один и очень простой. Девочка **Mary Sheepherder** потеряла **овечку**, а мать строго-настрого запретила ей выходить за границы деревни. Решение: овца находится в пределах видимости у выхода из туннеля. Подойдите к ней, и она побежит за вами. Возвращайтесь к девочке. Награда — 5000 очков.

Выйдя из деревни, вы попадаете в горную лощину, где за каждым деревом прячутся призраки Apparition. Дальше, в долине, у двух костров коротают время компании Evil Sorcerer. Один костерок дает **+10 Physical Resistance** постоянно, а другой — **+15 Elemental Resistance**, и тоже навсегда.

Если двигаться из долины по правой руке, вы придете к **лаборатории личей**, на полянке перед которой вас встретит группа вампиров. Если по левой — придете на берег моря, где высится впечатляющее здание **лаборатории магов**.

Лаборатория магов

Некоторые звери в зоопарке сумасшедшие.
Из дневников И.Ильфа

Веселенькое местечко, напоминающее устройством **Pit** из **M&M7**. Оно состоит из нескольких разноплановых локаций-этажей, соединенных между собой телепортерами.

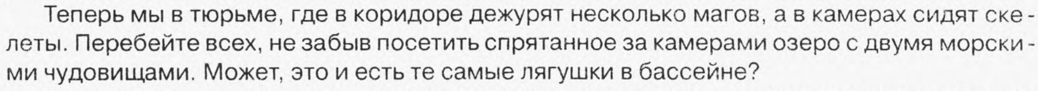
Сначала вы попадаете в обширный вестибюль, где вас встречают полдюжины летающих дьявольских глаз. Бейте, осматривайтесь. Прочтите записку на стене: некий маг выражает неудовольствие тем, что в его личный бассейн подпустили лягушек. Он обещает ответить, запустив в комнату виновного своего ручного магриба. Странные люди маги!

В центре помещения расположен замечательный бассейн: питье из одной его части восстанавливает ману, из другой — здоровье, а средний отсек дает бонус **+5 Dark Resistance** навсегда. Проходите к зеркалу-телепортеру, за которым на постаментах находится пять разноцветных кнопок. Кнопки меняют настройку телепортера, и в зависимости от того, на какую вы нажмете, вы попадете на разные этажи. Кроме вестибюля, тут есть пять отдельных областей.

Розовая кнопка отправит вас в необъятное темное помещение с куполом из цветных нитей, под которым парят гарпии. Бейте их, а затем идите к фигуре в синей рясе вдали. Это — сумасшедший маг **Робинссон**. Поговорите с ним, и он вполне разумно продаст вам за 2000 монет **Black Orb of Knowledge** (квест из Тронхейма). Убивать его не надо (да и не дают). Возвращайтесь к зеркалу.

▲ Никогда не шутите с демонами!

Первая кнопка слева отправит вас в зеленый зал, где несколько магов кого-то призывают. Призвали. Появился демон и всех убил. Правда, при этом и сам погиб. Оберите трупы и возвращайтесь к телепортеру. Снова нажмем первую кнопку слева.



Теперь мы в тюрьме, где в коридоре дежурят несколько магов, а в камерах сидят скелеты. Перебейте всех, не забыв посетить спрятанное за камерами озеро с двумя морскими чудовищами. Может, это и есть те самые лягушки в бассейне?

Следующая локация — коридор, вдоль которого расположены четыре комнаты (из вестибюля сюда отправляет крайняя правая кнопка). И в коридоре, и в комнатах вы столкнетесь с летающими глазами. Одна из комнат не открывается из коридора. Вы найдете вход в нее в крайнем правом помещении. Там в шкафу спрятан телепортер, который перебросит вас в запертые апартаменты. Оглядитесь: увидите лежащий скелет. Если к нему притронуться, он исчезнет. Похоже, это был умерший хозяин. Посмотрите на светящийся шар на столе в центре комнаты. Рядом с ним лежит незаметная щепочка — берите ее. В ваших руках окажется пропавшая из Линдисфарне святая реликвия **Saint's Relic**. Выбирайтесь назад к телепортеру, не забыв осмотреть сундуки.

Последний этаж лаборатории не представляет собой ничего особенного: несколько комнат с книгами и ящиками, коридоры. Население — все те же глаза и несколько магов.



Лаборатория личей

Who wants to live forever?
Queen

Огромное помещение, населенное крутыми монстрами: мастерами-скелетами, личами, королями-личами, дагреллами и дьявольскими глазами. Вся нежить имеет привычку оживать после убиения во второй раз.

Здание имеет два этажа. Второй заметно меньший по размеру и более прост для прохождения. Когда вы начнете подниматься по широкой лестнице, на площадке справа и слева вас будет ждать по паре скелетов. Обойдите помещения, посмотрите, как работает скелетон-трансформер. Вторую аналогичную машину вы найдете на первом этаже. А главный агрегат личей находится в огромном квадратном зале посреди цоколя. Будьте внимательны — там под мостками караулят несколько красных дьявольских глаз, сильно плюющихся магией. Бейте, запускайте агрегат с символом атома над ним. Обратите внимание на нишу с рычагом внизу агрегата.

Основная цель вашего визита — превращение в личей желающих стать ими Scholar. Для этого вы должны иметь при себе обе части инструкции (из Фросгарда и из Chasm of the Dead). Последовательность действий по превращению в личей:

1) На первом этаже, двигаясь по правой руке, дойдите до помещения склада (Storeroom). Убейте охрану, возьмите со стеллажей мешочки — составляющие для зелья и сосуды (Jar). Не жадничайте — избавиться от излишков потом оказывается невозможно. Их нельзя выкинуть, продать и даже положить в депозитную ячейку банка. Лишние вещи будут до конца игры захламлять ваш инвентори.

2) На втором этаже, рядом с помещением со скелетон-трансформером, находится кухня (примерно над помещением склада). Заходите, убивайте лича, читайте инструкции на стене. Подойдите к котлу и кликните на нем мышкой. Посмотрите: у вас в инвентори появился зеленый пузырек **Elixir Fluid**. Потом подойдите к горящей спиртовке в углу и щелкните по ней: результатом станет **Elixir of Defedation**.

3) Отправляйтесь к машине личей.

После заключения альянса

— Я полезных перспектив
Никогда не супротив!
Я готов хоть к пчелам в улей,
Лишь бы только в колефтив!
Л.Филатов "Сказка о Федоте-Стрельце"

Итак, вы выполнили все двенадцать квестов, данных вам ярлами. Теперь ваш путь лежит на военный совет, который должен состояться в Тронхейме.

Когда вы прибываете в Тронхейм, к вам подбегает гонец, посланный Кирой. Плохие новости — Бьярни из Стурмфорда и Зигмунд из Дрангхейма все-таки затеяли войну между собой. Теперь нужно посетить обоих ярлов, объяснить им, что сломанные укрепления и пропавший из тюрьмы генерал — это необходимая часть общего плана по спасению Чедиана. Они согласятся подписать мирный договор, если вы найдете человека, который его для них напишет. Составить этот пакт согласится Кира из Тронхейма. Она обещает закончить документ на следующий день. Действительно, сутки спустя договор готов. После этого нужно снова посетить Зигмунда и Бьярни, дабы пригласить их на торжественное подписание и военный совет в Тронхейм.

Возвращаемся в тронный зал к Кире. Там собрались все ярлы. Перед нами проходит ролик со сценой подписания мирного договора, а затем яростным спором Маркела Губерландского с Кирой о военной тактике. Ссора заканчивается смертью упрямого ярла. И тут из воздуха материализуется **Yrsa the Troll**. Она требует, чтобы Форад Дарре оставил наш отряд, а мы должны срочно выполнить квест лично для нее. Ее дочь Бекки хочет получить игрушку дракона, которую дают за победу во всех соревнованиях в долине у Тьергарда. И на ее взгляд, желания доченьки намного важнее наступления войск Тамер Лана.

Оставляем совещание и мчимся в Тьергард. За городом, не доходя до Training Hall,

сворачиваем в долину налево. В центре долины находится пруд с корабликами, рядом стоят несколько палаток. Покупаем 10 билетов за 40 монет у человека в центре. Аттракционы знакомы нам по Губерланду.

Первый: ящик с ручкой, из которого выскакивают по очереди четыре гуся. Задача — успевать наводить курсор на птиц и нажимать "пробел". Гуси, как им и положено, при этом кричат "га-га-га". Для победы не обязательно 100% попаданий. Пару раз можно и промазать.

Второй: два ряда камней и рычаг сверху. Первый ряд — пять камней разных цветов. Второй ряд состоит из четырех камней, которые меняют свой цвет. Ваша задача — попытаться угадать их окраску. После чего дернуть рычаг. В правильно окрашенных камнях загорается огонь. Рычаг можно дергать за одну игру четыре раза.

Здесь эффективна следующая тактика: перекрашиваете весь второй ряд в один цвет, дергаете рычаг. Все камни неверной окраски перекрашиваете в следующий цвет — снова нажимаете рычаг. И так до упора. С двух-трех попыток игра удается.

Третий: игра в камни на клетчатой доске. Играют двое, помещая камни в клетки, граничащие со своими уже лежащими камнями. Задача — оставить за собой последний ход. Я старалась отгородить себе часть поля побольше, этой простой тактики обычно хватало для победы.

Четвертый: силомер — стукнуть посильнее по мишени. Прокачанной группе победа гарантирована.

Пятый: борьба с орком. В чем она заключалась, сказать не могу: при приближении группы орк поднял руки и застыл в позе "сдаюсь!".

Шестой: самое интересное — гонка корабликов. Ваш — левый, под пиратским флагом. После старта сам он не поплывет — наведите на него курсор и начните стрелять. С каждым выстрелом суденышко будет делать рывок. Ваша задача — держать его в прицеле и жать на гашетку до финиша. После победы появится строчка: "За победу вы награждаетесь Драконьим Призом!" Это — такой же лиловый дракончик, какие стоят во дворце у Маркела Великого.

Отправляемся к неприятной девице ***Бекки***. Она ходит по лесной поляне рядом с воротами Тронхейма, к которым мы прибываем по заклинанию Town Portal. Отдаем куклу, заходим назад в город и идем к Кире во дворец. Там пусто, все куда-то ушли. Поговорите со стражем у выхода из дворца. Тот расскажет, что ваш друг Форад повел ярлов с их армиями на перехват врага в Йорвик. Вам надо последовать за ними.

Если вы еще не были в Йорвике — путь лежит по туннелю за лужайкой с вампирами. Если были и у вас там стоит маяк — отправляйтесь по маяку. В любом случае, по прибытии на локацию вам покажут грустный ролик: поле покрыто телами умирающих солдат. Тут же полегли ярлы — вот израненная мертвая Кира, рядом пал верный ей до смерти Бьярни. Последний оставшийся в живых — пронзенный мечом Свен из Тьергарда — расскажет вам, что Форад предал их и завлек в ловушку, теперь армия уничтожена, а Чедиан беззащитен перед захватчиками. Ярл просит отомстить предателю и спасти страну, после чего умирает.

Путь в Arslegard

Вот и прожили мы больше половины.
Как сказал мне старый раб перед таверной:
"Мы, оглядываясь, видим лишь руины".
Взгляд, конечно, очень варварский, но верный.
И.Бродский "Письма римскому другу"

Теперь, после неожиданного предательства Форада, мы оказались в ужасном положении. Как защитить Чедиан? Как вернуть армию, навсегда ушедшую в небесную цитадель павших воинов — Арслегард? Честное слово, от безысходности просто хочется пойти и утопиться. Так я и поступила. Это радикальное средство помогло. Смерть перенесла нас

в небесные чертоги. Просим привратника вернуть безвременно павших воинов в мир живых для борьбы с Тамер Ланом (**Tamur Leng**). Он удивлен, но, видя нашу веру в правоту дела, решает дать нам шанс. Его задание — пройти по **Темному Пути** и принести оттуда **Writ of Fate**. Туда он вас и отправляет.

Dark Passage

...Минутное размышление, и я повернул налево, следуя среди темных скал по забирающей вверх тропе. Ближе к вершине я вошел прямо в массивный валун...

Р.Желязны "Принц Хаоса"

Вы оказались в большом темном зале. Не спешите кастовать защитные заклинания на отряд — первая миссия будет совершенно мирной. Впереди вас ждет полузатопленный мост из пяти секций, на четырех из которых стоят фигурки нежити: скелета, зомби, лича и баньши. Пятая секция пуста. За ней виднеются ворота. Вам надо, дотрагиваясь до скульптур-переключателей, поднять все секции моста и пройти к воротам.

Каждая из фигур связана с несколькими секциями моста весьма хитрой зависимостью. Методом тыка задача не решается. Поэтому авторы гуманно повесили на стене зала лист-подсказку "О поведении нежити". Не вчитывайтесь в смысл, а просто пройдите по мосту, нажимая на статуи в том порядке, в каком они перечислены в тексте. Мост поднимется, ворота откроются.

Теперь готовьтесь к бою и проходите сквозь стену за кристаллом: в темном коридоре вас ждет группа призраков. Бейте, проходите в зал с большим провалом внизу. В провал лучше не падать — подъемник там в центре есть, но ходит он очень быстро. Там же ждет в засаде одинокий баньши. Ваша задача — подняться по уступу, идущему вокруг зала против часовой стрелки, дойти до скульптуры скелета и нажать на нее. Откроется выход.

Проходите, вы снова в темном коридоре. Бейте Reptilian Terror психоделических тонов. В стене за ним будет незаметная дверь, за ней — проход в небольшой сад.

▲ Любой может отправиться по Темным Путям за своим Writ of Fate, но немногие отваживаются это сделать. Понятно, почему.

Главная достопримечательность садика — сливающийся с пейзажем большой зеленый монстр. Стреляйте прямо от входа, и проблем не возникнет. Ворота в дальней части сада открываются при касании. Впереди — темный проход с несколькими призраками. За ними — четыре монстра Terror: песчаный, пара рептилий и раскрашенная как тропическая бабочка амфибия. Бейте, идите к подлазу в конце туннеля.

Через дыру видна вода и плавающее в ней морское чудовище. Расстрелять его можно прямо из коридора. Потом пригнитесь (кто забыл — напоминаю: клавиша **C**) и прыгайте в воду. Плывите под водой по туннелю, выныривайте и вылезайте на остров. Ключ к выходу — в клетке в центре. Решетки исчезнут, когда вы убьете скрывающуюся в воде подружку морского чудища.

Теперь вы оказались в большом зале с четырьмя монстрами Terror. За спиной — дверь в нишу, позволяющую прикрыть тылы. Бой вас ждет красочный, но нетрудный. Собирайте трофеи и идите через проход впереди на песчаную локацию с зеркалами.

Загадочная личность — **Njam the Meddler** — мелькнет и исчезнет в цветном костре: не берите в голову. Вы встретитесь с ним позже. Прибейте одинокого песчаного ужаса и зай-

митесь головоломкой. Чтобы открыть семь дверей (за шестью из них — шесть монстров-терроров и четыре сундука, седьмая — выход), надо направить луч от кристалла на песчаной куче через четыре зеркала на кристалл у выхода. Для чего вращать зеркала. Угол вращения дискретен, у каждого зеркала 36 возможных положений. Помните? — угол падения равен углу отражения. Сначала добейтесь поворотами первого зеркала на бугре напротив кристалла, чтобы луч упал на второе, стоящее напротив. При этом должны быть видны **три** луча. Аналогично со вторым и третьим. Последнее зеркало стоит за песчаной горой, и его не видно. Но при правильной настройке третьего зеркала вы должны видеть идущий от четвертого отражателя луч (а не только искры). Когда луч упадет на второй кристалл — двери поднимутся. Бейте тварей, берите вещи и идите в последнюю дверь.

Вас ждут еще два монстра и пара дверей с табличкой между ними, призывающей выбрать правильный путь. На самом деле обе двери ведут в одно место — к следующему кристаллу. Идите. Вас атакуют духи-спектры. Они где-то на другом уровне, и их не видно. Трогайте кристалл, бейте доступного спектра и заходите в комнату с очередной головоломкой.

На полу четыре плиты с разным количеством полосок. Впереди на стене изображены такие же полосы. Снизу ручка — дерните ее. Пройдите по плитам в указанном порядке. Когда вы наступите на плиту с четырьмя полосами — она поднимется, навстречу выедет подъемник, — перейдите на него. Проходите в коридорчик, отразите атаку спектров и идите на свет вдали: там вы вас ждет старушка по имени **Igrid**. Она готова дать вам искомый **Writ of Fate**, но, как обычно, за ответную услугу.

Ее задание таково. Некогда камень **Capstone of Order** упал с небес и приземлился в Губерланде. Надо найти его и доставить на Острова Праха, где установить в руинах башни Ферховена на пьедестал в лаборатории. По окончании разговора дотроньтесь до синей сферы у стены, и она перенесет вас на пристань Губерланда.

От великого до смешного...

Искомым артефактом великой важности владеет тусующийся на игровой площадке на пляже **Thorir Mounth.** Он готов отдать **Capstone** за шесть выигранных в состязаниях призов: **деревянные щит и меч, соломенные кольчугу, сандалии, рукавицы и меховую шапку**. Покупаем билеты — и вперед! Не обязательно играть во все игры, достаточно постучать по силомеру. Призы выдают случайным образом. Как наберете все шесть — идите и меняйтесь. Теперь ваш путь снова лежит на Острова Праха. Езжайте туда, идите в руины, бейте недобитую раньше нежить (теперь вы уже достаточно сильны) и проходите в лабораторию.

Как только вы поставите пирамидку **Capstone** на постамент, на скамейке рядом появится свиток. Это — ваш **Writ of Fate**. Можно снова возвращаться к привратнику в небесный город. Вот только иного пути, чем смерть, мы не знаем. Прямо в лаборатории есть яма-ловушка, вполне подходящая для самоубийства. Падаем, умираем и ждем воскрешения у ворот Арслегарда. Теперь ворота открылись перед нами.

Небесный град Arslegard

Шпили, колонны, резьба, лепнина
арок, мостов и дворцов; взгляни на-
верх: увидишь улыбку льва
на охваченной ветром, как платьем, башне,
несокрушимой, как злак вне пашни,
с поясом времени вместо рва.
И.Бродский

Очень красивый город, напоминающий о Древней Греции и об небесном городе Олимпусе из **M&M5**. Вместо воды в здешних каналах бегут облака, а в остальном город как город. Вот только цены в магазинах заоблачные.

На окраине города высится огромный дворец. Внутри стоит зеркало- телепортер. Это вход в **Палаты Богов,** где находятся три главных бога — глава пантеона одноглазый **Крон**, богиня природы **Фрейя** и бог смерти **Skraelos**. За дворцом вдоль стены тянется зеленый сквер. Именно там расположены входы в такие интересные места, как **городские бани (Bathhouse)** и **подземелье тысячи ужасов (Tomb of the 1000 Terror).**

Но даже в небесном городе есть проблемы.

1. Наша старая знакомая, девица суккуба **Ebora,** решила привести себя в порядок после долгого пребывания в шахте. И оккупировала местные бани. Выгнать ее оттуда никто не берется, и содержатель постоялого двора обращается к нашему отряду с просьбой о помощи. Идите в баню, перебейте медуз, а также зеленых амбалов, называемых Colloidal Warrior. Обратите внимание на подводный туннель, идущий из одного из бассейнов. Поднырнув туда, можно проплыть к вентилятору и поменять его установки. Когда вы заходите (через другой конец туннеля или прямо через предбанник у бассейна) в комнату, где находится Ебора, та высылает вам навстречу несколько суккуб. После смерти последней Ебора восклицает, что мы испортили ей весь праздник. Что происходит дальше, сказать не могу: на финальном ролике компьютер намертво вис.



▲ Правит небесным городом могучий Крон.

2. В Палатах Богов богиня **Фрейя** расстроена пропажей статуи **Золотого Гуся**, которую присвоили священники хонки. Она просит вас вернуть реликвию. Решение: статую вы найдете в церкви хонков в Губерланде. Когда вы принесете ее Фрейе, та даст около 20000 очков опыта и ответит на три ваших вопроса. Так вы узнаете о судьбе Чедиана. Например, что в будущем вся страна объединится под властью королевы, рожденной от двух ярлов. Ясно, что один из ярлов — это Кира. А вот кто станет ее мужем?

3. Бог Смерти **Skraelos** соглашается рассмотреть наше прошение о возвращении в царство живых убитых ярлов Чедиана и их воинов. Но ваш **Writ of Fate** представляется ему недостаточным основанием для оживления павших. Вы должны зажечь на Равнине Мертвых шесть огней, именуемых **Guilt** (покаянье), **Confession** (исповедь), **Suffering** (страдание), **Retribution** (возмездие), **Absolution** (прощение) и **Rebirth** (возрождение). Если вы справитесь с этим заданием, он вернет убитых к жизни. Он спрашивает, готовы ли вы приступить к выполнению задания. Как только вы говорите "да", он переносит вас на сумрачную равнину. Вы стоите посреди колоннады, справа и слева высятся по три чаши — в них должны запылать огни. Впереди — устланное мертвыми телами поле.

Равнина Мертвых

Так уж устроен мир. Печален удел героя, долг свой исполнившего...

Майкл Муркок "Серебряная рука"

Первое задание Смерти — разыскать души ярлов и попросить их о прощении. Обойдите равнину по периметру, она невелика. Вы найдете Киру, Бьярни и остальных, стоящих по краям равнины. Даже Маркел Великий тут. Хоть он и умер не на поле боя, он тоже думал о благе Чедиана. Поговорите с каждым. Типичный диалог таков: "Прости нас, это наша недальновидность и равнодушие погубили тебя". Ответ: "Ничего, главное, не сдавайтесь, и вы спасете себя и нас!" После получения прощения всех ярлов возвращайтесь к

Смерти. За это и последующие задания вы будете получать приблизительно по 12000 очков, что несомненно скрасит вам это времяпрепровождение.

Остальные задания тоже просты. Вы должны правильно ответить на ряд вопросов, которые вам зададут. Если ответ неверен, весь отряд начинает страдать от болезни, а диалог возобновляется сначала. Правильная последовательность ответов: 3, 2, 4, 3, 1, 6. После вашего согласия заплатить за победу главную цену — жизнь, загорается следующий огонь.

Потом вам предложат убить появившихся на равнине предателя Форада Дарре и воинов Тамер Лана. Бейте и возвращайтесь к Смерти.

Но предатель и его присные ожили вновь в виде призраков: надо снова победить их, а кроме того — принести Смерти именное оружие всех ярлов. Обходите павших воинов, пока не отыщете пять именных мечей. Отнесите их **Skraelos.**

Последнее, что вы должны сделать — без страха ступить в загоревшийся на горной гряде огонь. После этого вы опять оказываетесь в Палатах Богов, а Смерть говорит вам, что ожившие воины ждут вас за воротами. Поздравляем!

Когда вы выходите из палат богов, к вам обращается Свен Тьергардский. Войска Тамер Лана после Йорвика повернули на север и атаковали город Фросгард. Он с войском отправляется туда. Вы тоже нужны там.

Битва во Фросгарде

Лишь тот достоин жизни и свободы,
Кто каждый день идет за них на бой.
Ф.Шиллер

Отправляясь на бой, не забудьте поставить в **Arslegard** маяк. Ведь вы не хотите каждый раз кончать жизнь самоубийством, когда нужно будет посетить небесный город?

Во Фросгарде по всему городу идут стычки — воины Чедиана бьются с узкоглазыми кочевниками Тамер Лана. Картина напоминает нападение пиратов на Равеншор из **M&M8**. Присоединяйтесь к веселью.

Когда вы подойдете к дому ярла, вы увидите стоящего перед ним предателя **Форада Дарре**. Вот теперь можно убить негодяя по-настоящему. Бейте и заходите в дом. Там рядом с ярлом Триигой стоит **Тамер Лан**. У вас с ним произойдет прелюбопытный разговор. Если у вас есть **повеленье Судьбы (Writ of Fate)** остановить Тамер Лана и спасти Чедиан, то у него есть документ совершенно противоположного содержания, где говорится, что его судьба — покорить весь мир, и никто будет не в силах ему помешать!

Непонятная история! Прихватываем Тамер Лана в отряд и отправляемся к богу Крону, чтобы разобраться в этом недоразумении. Кстати, тут как раз появляется посыльный главы пантеона, который просит вас поскорее отправиться в Арслегард. После прибытия отряда павших в бою воинов Тамер Лана в городе начались беспорядки. Крон просит вас помочь.

Идите в Палату Богов. Крон скажет вам, что два взаимоисключающих **Writ of Fate** — это, несомненно, работа обожающего устраивать путаницу и розыгрыши



▲ Наш бывший соратник Форад Дарре возглавляет отряд врагов. Да гори она огнем, такая дружба!

местного Локи. Зовут его **Njam the Meddler**. В этот раз он перестарался, и вас просят его наказать, заточив в **Tomb of the 1000 Terrors.** Крон дает вам **ключ** от дома Ньяма. Он предупреждает, что если вы столкнетесь с Меддлером лицом к лицу, то должны будете бежать, ведь Ньям — это все-таки бессмертный бог. Победить его вы можете только хитростью. Заточить Ньяма в подземелье — последний квест игры.

Можете пойти и навестить Ньяма у него дома. Тогда он кинется преследовать вас, а вы побежите к Подземелью тысячи ужасов. А можете прямо направляться в подземелье — Ньям будет там.

Tomb of the 1000 Terrors

У вас такие перья, у вас рога такие,
Копыта очень стройные и добрая душа...
Пластилиновая ворона

Подземелье тысячи ужасов — замечательное место со множеством ловушек, тайных мест, головоломок и сокровищ. Учтите, что в подземелье невозможно поставить маяк Ллойда или воспользоваться заклинанием Town Portal. На каком уровне вы сюда придете, на том и завершите игру. Тут живет множество разнообразных тварей: все три вида летучих дьявольских глаз, чудовища Terror и, наконец, демоны. Некоторые из чудищ имеют дурную привычку возвращаться к жизни. Так, в конце локации все убитые младшие демоны оживают еще раз в виде старших демонов. Один из частых и приятных трофеев с убитых монстров — черные зелья, повышающие персонажам одну из характеристик на 20 единиц.

Часть дверей подземелья изначально закрыта: надо разыскивать ключи от них в разных труднодоступных местах. В ключевых местах перед вами будет появляться **Njam** и нападать на вас. Драки с ним бесперспективны. Поэтому делайте то, что должны: идите вперед или открывайте сундуки. Если можете — бегите, если зал заперт — бегайте по кругу, пока супостат не исчезнет. Последнее замечание: если выйти из подземелья и войти снова, то часть (почему не все?) сундуков оказывается вновь полными.

Заходите и двигайтесь направо, пока не придете к заполненному водой залу. Из воды торчат квадратные тумбы (прыгайте по ним быстро, они уходят под воду), над водой и под ней летают глаза. Перебив монстров, прыгайте на широкий постамент в центре бассейна. Пол под вами осядет, открыв кнопку. Нажимайте, и с северной части бассейна откроется комната с саркофагом и двумя сундуками ней. Один из них **черный**. Идите туда и забирайте содержимое.

Выход с восточной стороны бассейна приведет вас к двум комнатам с кидающимися молниями скульптурами. Не попадитесь им под горячую руку, когда будете заниматься сундуками.

Южный выход из бассейна наиболее интересен. Двигайтесь по коридору на юг. На восток идет небольшой аппендикс. Там находятся два зала, в одном из них стоит **черная шкатулка.** Когда вы зайдете в коридорчик, перед вашим носом шлепнутся две массивные каменные плиты, преграждающие вход. Каждая плита состоит из квадратов — этакая матрица размером 4x4. Чтобы отпереть дверь, надо вдавить все квадраты. При нажатии опускается сама клеточка и ее соседи. Рядом висит ручка, за которую надо дернуть, чтобы начать упражнение с начала. Решение просто: например, четыре нажатия (2,1), (4,2), (1,3) и (3,4). Первая цифра в скобках обозначает ряд, вторая — строку. Тонкость одна — надо делать это **в реальном времени**. Иначе машина не желает открывать дверь.

Продолжайте путь по центральному коридору на юг до поворота на запад. Впереди — большая ловушка. Как только вы ступите на определенный участок пола, по вам начнут стрелять огненными шарами. Виляйте на бегу, пока не доберетесь до двери. За ней вас ждет тяжелый бой с многими противниками, причем помогать им будет сам **Njam** с парой подручных демонов. Ваша задача — открыть **три черных шкатулки**, которые стоят на

возвышении в центре зала. В средней вы найдете записку и **stairs key** — ключ от лестницы. Когда уложите всех тварей, побегайте от Ньяма. Ему надоест, и он растворится в воздухе. Теперь ваша задача — выйти из зала, подняв уже знакомую нам расчерченную на клетки плиту. После этого нужно возвращаться к развилке у входа в подземелье. Сюрприз: скульптуры в коридоре начали стрелять файерболами.

Теперь идем от входа по левой руке. Сначала расчистите пару залов с двух сторон от коридора. Потом проходите к двери в конце коридора (под ногами снова начнет путаться Ньям). Отпирайте дверь на лестницу и убегайте от него вниз. Впереди коридорчик, потом комната с огромным черепом: при вашем появлении он поворачивается и начинает бить вас магией. Потом идет коридор с парой черепов на стенах и рычагами на торцевой стене. Не трогайте их! Средний рычаг опускает пол, и вы окажетесь по уши в воде в компании нескольких терроров. Проходите дальше, за поворотом вас ждет гигантский наполненный водой зал. Над водами парят глаза. Точнее, много глаз. Устраивайте сезон охоты, а затем ориентировку по карте.



▲ **Наши противники в финальном поединке — старшие демоны, выглядят как жутковатая помесь кустов чертополоха со Змеем Горынычем.**

На востоке архитектурного ансамбля находится большой зал с шахматной доской в центре. Это — очередная шутка Ньяма. Стоящие фигуры сбросят вас в воду, если вы попадете на клетку, которую они бьют. Учтите, что пешка не прикрывает вас от слона — он просто прыгнет через нее. Начинайте с третьей клетки справа (белая), потом буквой "зю" еще по трем белым клеткам, а дальше все понятно. Когда вы дойдете почти до края доски, появится... кто? Правильно, опять Ньям! Не обращайте внимания, бегите к **двум черным шкатулкам**. В одной лежит артефакт, а в другой ключ от лабиринта — **Maze key.** Выйдя из комнаты, идите вдоль стены по воде по правой руке, пока не увидите лестницу. Поднимайтесь назад на мостки. Обратите внимание на ряд колонн, идущих вдоль дальней стены зала. Если хотите, прыгая с колонны на колонну, можно добраться до тайного хода, который ведет в несколько комнат, куда иначе не попасть. Впрочем, там вас не ждет ничего, кроме гробов, пары демонов и новой встречи с Меддлером.

Путь по воде приведет к пологому подъему. Поднимайтесь. Справа, впереди, слева — усыпальницы. Открывайте правую дверь и идите через анфиладу комнат до узкого канала. Падайте туда и идите к лестнице впереди. Внимание! — тут караулит засада демонов. Бейте и открывайте дверь, ведущую в лабиринт. Там полно глаз — будьте готовы. Переходите по мостику. Ориентируйтесь по карте, чтобы пройти затянутые паутиной закоулки. Задача — дойти до мостика с другой стороны островка. Да, тут стоят очень хорошие сундуки. Перейдя мостик с другой стороны лабиринта, идите направо. Длинный подъем, коридор с парой ловушек, зал с еще одним явлением Ньяма и, наконец, ручка лифта. Едем наверх.

Это — последняя часть подземелья. Коридор, зал с четырьмя саркофагами, снова коридор с шахматной доской на повороте. Только это не те шахматы, что вы видели. Как только вы подойдете, фигуры превратятся в демонов и бросятся на вас. У этих демонов по две жизни: убитые, они возвращаются снова в виде старших демонов (этакая помесь куста чертополоха со Змеем Горынычем). Когда вы перебьете их, появится Ньям и пате-

тически воскликнет: “Вы никогда не сможете дернуть этот рычаг!” Всем понятно, что надо делать дальше? Правда, от рычага нас отделяет еще один отряд монстров. Бейте гадов и идите в последний зал. Там за северным барельефом находится тот самый рычаг, о котором предупреждал Ньям. Дергайте его и смотрите ролик с картиной пленения лукавого бога. За этот квест вы получите около 65000 очков.

Ну вот и все. Усмиренный Тамер Лан превратился в тишайшего NPC, который при обращении к нему только и спрашивает: “Ну что вам еще надо?” Чедиан спасен. Мы свободны — так решил сам Крон. Что еще нужно для счастья?

Статистика

Артефакты

Arrowfoe Shield

Вид: Щит

Описание: Этот щит носил герой Hrothar Krohnssen, утверждавший, что он сын самого Крона. Хротар создал этот щит после того, как гадалка предсказала ему смерть от стрелы. Однако стрела попала ему в спину.

Свойства: +30 AC против стрел и метательного оружия.

Blackpowder Hand Cannon

Вид: Ружье

Описание: Ружье создал сумасшедший школяр Roj'ere незадолго до своей смерти в 320АС. Однако Roj'ere умер до того, как смог довести до ума свое изобретение, в частности, сделать его более безопасным для самого стрелка.

Свойства: Дополнительный ущерб, пробивает броню, медленно перезаряжается, 20% шанс взорваться и ранить стрелка.

Black's Heart Dagger

Вид: Кинжал

Описание: Это кинжал легендарного чедианского вождя Хальфреда Черного. Кинжал положили к нему в могилу, но могилу вскоре разграбили и сокровища распродали.

Свойства: Увеличенные скорость, наносимый ущерб и шанс успешного удара.

Bloodaxe Axe

Вид: Топор

Описание: Этим топором владел непобедимый Steve Bloodaxe (Кровавый Топор). Многие ненавидели его, но Стив умер своей смертью в глубокой старости в 340АС.

Свойства: +20 Endurance, +10 ко всем Resistances, 40% шанс отравить цель на гроссмейстерском уровне.

Blutterbunger Flail

Вид: Цеп

Описание: Цепы стали популярными недавно: в 480АС. Но этот успел прославиться. Фьюри Козломордый уложил им немало врагов, но однажды задел сам себя, потерял сознание и был убит.

Свойства: 5% шанс парализовать врага. Если умения недостаточно — можно попасть по себе и потерять сознание.

Broderick's Amulet

Вид: Амулет

Описание: Бродерик был послан богами победить демона Нодена. Для этого они передали его броне и оружию часть своего могущества. Амулет могут носить только крестоносцы и паладины.

Свойства: +2 Blade, +2 Vitality, +10 ко всем статистикам, если собран полный комплект снаряжения Бродерика.

Broderick's Gloves

Вид: Рукавицы

Описание: Рукавицы Бродерика. Рукавицы могут носить только крестоносцы и паладины.

Свойства: +2 Blade, +2 Armsmaster, of Armsmastery, если собран полный комплект снаряжения Бродерика.

Broderick's Hauberk

Вид: Кольчуга

Описание: Кольчуга Бродерика. Кольчугу могут носить только крестоносцы и паладины.

Свойства: +2 Blade, +2 Armor, +10 ко всем Resistances, если собран полный комплект снаряжения Бродерика.

Broderick's Helm

Вид: Шлем

Описание: Шлем Бродерика, благословленный богами.

Свойства: +2 Blade, +2 Might, регенерация, если собран полный комплект снаряжения Бродерика.

Broderick's Sword

Вид: Двуручный меч

Описание: Бродерик отрубил голову демона Нордена этим мечом и отнес ее богам. Мечом могут пользоваться только крестоносцы и паладины.

Свойства: +2 Blade, +2 Learning, +40 к бонусу в рукопашной, если собран полный комплект снаряжения Бродерика.

Brongnoker Helm

Вид: Шлем

Описание: Мятый и тусклый, этот шлем не производит впечатления. Но он сделан древними мастерами во времена, предшествовавшие урсанианской империи, и защищает голову лучше любого другого.

Свойства: +10 AC, +10 ко всем статистикам.

Death Boots

Вид: Сапоги

Описание: Такие сапоги выдавали ученикам некроманта Скраелоса в знак достижения высшего мастерства. Сапоги могут носить только школяры и личи.

Свойства: +2 Dark, +2 Identify Monsters, +20 Speed, если собраны все вещи Скраелоса.

Death Cap

Вид: Шлем

Описание: Такие шлемы выдавали ученикам некроманта Скраелоса в знак достижения высшего мастерства. Шлем могут носить только школяры и личи.

Свойства: +2 Dark, +2 Learning, of Jajarb, если собраны все вещи Скраелоса.

Death Cuirass

Вид: Кожаная броня

Описание: Такие кирасы выдавали ученикам некроманта Скраелоса в знак достижения высшего мастерства. Кирасу могут носить только школяры и личи.

Свойства: +2 Dark, +2 Mediation, +10 ко всем статистикам, если собраны все вещи Скраелоса.

Death Hammer

Вид: Молот

Описание: Такие молоты выдавали ученикам некроманта Скраелоса в знак достижения высшего мастерства. Молотом могут пользоваться только школяры и личи.

Свойства: +2 Dark, +2 Armsmaster, Vampiric, если собраны все вещи Скраелоса.

Death Ring

Вид: Кольцо

Описание: Такие кольца выдавали ученикам некроманта Скраелоса в знак достижения высшего мастерства. Кольцо могут носить только школяры и личи.

Свойства: +2 Dark, +2 Elemental, +10 ко всем статистикам, если собраны все вещи Скраелоса.

Einherjar Halberd

Вид: Алебарда

Описание: Эта алебарда питается душами убитых ею людей. Первый ее владелец сошел с ума. Второй выбросил ее, а сам бросился с утеса.

Свойства: +20 Might, Vampiric (!), с 20% вероятностью в неделю сходишь с ума или теряешь 30 хит-пойнтов.

Everstrike Longbow

Вид: Лук

Описание: Этот лук из элемента Тьергарда — одно из лучших творений оружейника по имени Borwin Ironhands (Железные руки).

Свойства: 100% точность.

Excala Banna

Вид: Меч

Описание: Жители Фросгарда утверждают, что этот желтоватый меч принадлежал народному герою Эрику, который никогда заранее не готовился к битве, уповая лишь на удачу

Свойства: -5 Accuracy, -5 Endurance, +50 Luck.

Fre's Chain Boots

Вид: Сапоги

Описание: Эти кольчужные сапоги были выкованы в кузнях храмов Рататоски и предназначались для защиты служителей Рататоски во время Святых войн. Сапоги могут носить только лекари и священники.

Свойства: +2 Light, +2 Speed, +20 Speed, если собраны все вещи Фреи.

Fre's Gloves

Вид: Рукавицы

Описание: Эти кольчужные рукавицы были выкованы в кузнях храмов Рататоски и предназначались для защиты служителей Рататоски во время Святых войн. Рукавицы могут носить только лекари и священники.

Свойства: +2 Light, +2 Repair Item, of Repair Item, если собраны все вещи Фреи.

Fre's Heart

Вид: Амулет

Описание: Амулет в форме сердечка создан в честь богини жизни Фреи. Амулет носил лекарь D'Vorna Life-Toucher, пока его не обвинили в краже вещей из дома купца в Тьергарде. Лекаря казнили, а амулет отдали купцу в возмещение ущерба.

Свойства: +50 хит-пойнтов, -10 спелл-пойнтов, регенерация, хрупкий. Не входит в комплект вещей Фреи.

Fre's Helm

Вид: Шлем

Описание: Этот шлем был выкован в кузнях храмов Рататоски и предназначался для защиты служителей Рататоски во время Святых войн. Шлем могут носить только лекари и священники.

Свойства: +2 Light, +2 Meditation, +10 ко всем Resistances, если собраны все вещи Фреи.

Fre's Ring

Вид: Кольцо

Описание: Это кольцо было выковано в кузнях храмов Рататоски и предназначалось для защиты служителей Рататоски во время Святых войн. Кольцо могут носить только лекари и священники.

Свойства: +2 Light, +2 Spirit, +10 ко всем статистикам, если собраны все вещи Фреи.

Fre's Smooth Mace

Вид: Палица

Описание: Эта палица была выкована в кузнях храмов Рататоски и использовалась служителями Рататоски во время Святых войн. Палицей могут драться только лекари и священники.

Свойства: +2 Light, +2 Might, of Body, если собраны все вещи Фреи.

Fizbin of Misfortune

Вид: Амулет

Описание: Когда дела идут отвратительно, неизвестно откуда появляется этот амулет, и все становится еще хуже. Избавиться от него очень трудно.

Свойства: -20 Luck у всей команды.

Formanir Spear

Вид: Копье

Описание: Когда жители Тредскаса взбунтовались против богов и вздумали захватить Арслегард, Крон обрушил на них гнев этого копья. Хотя многотысячную армию мятежников вел в бой могущественный волшебник, ни один из бунтарей не ушел живым. Крон оставил копье на земле как предостережение смертным.

Свойства: -10 к классу брони, -20 Endurance, +30 Might, of Grandmaster, износостойкое.

Gungnir Spear

Вид: Копье

Описание: Готовясь к великой битве, Крон приказал всем богам вооружиться. Это копье сделал для себя бог Hanndl. Как оно оказалось в Чедиане — неизвестно.

Свойства: 20% шанс пробить броню, дополнительный ущерб..

Hubris Belt

Вид: Пояс

Описание: Пояс императора Хубриса — создателя Урсанианской империи — был найден в Бездне Мертвых (Chasm of the Dead).

Свойства: +30 Might, увеличенный шанс поразить цель, of Armsmastery, of Endurance, of Protection.

Igdrasine's Leather Armor

Вид: Кожаная броня

Описание: По легенде, Dagna Kramartrag за многолетнюю службу богине Игдрассе получил эту броню от нее в подарок.

Свойства: +10 к магическим статистикам.

Integris Dagger

Вид: Кинжал

Описание: Этим кинжалом урсанианский император Integris убил себя в 225 году до Катаклизма. До этого Integris несколько раз пытался покончить с собой, но оружие ломалось у него в руках.

Свойства: +35 шансов успешного удара и ущерба, +15 ущерб от яда, хрупкий.

Jorghamesh Scimitar

Вид: Ятаган

Описание: Олаф Жирный во время своего недолгого правления поставил Жоргамеша ярлом Фросгарда. Но Жоргамеш решил, что с помощью этого клинка он сам сможет объединить все кланы Чедиана.

Свойства: +20 Accuracy, +10 Speed, -50 Spell Points.

Kraftig Bage Light Crossbow

Вид: Арбалет

Описание: Могучий воин Halfnorr the Ox-Shouldered не расставался с этим арбалетом. Однако в битве при Тьергарде Халфнорра убил другой витязь: Steve the Bloodaxe.

Свойства: +10 ко всем статистикам, +10 Bow.

Laet'ax Gloves

Вид: Перчатки

Описание: Пара мягких кожаных перчаток найдена около руин башни Ферховена в 300АС. Они настолько мягки, что растягиваются и подходят для рук любого размера.

Свойства: -10 Accuracy, +10 Luck, +5 Disarm Trap.

Lubricious Ring

Вид: Кольцо

Описание: Говорят, что это кольцо сделано из лукавства лисы, проворства кролика и изворотливости змеи. Поклонник подарил его Хельге Гуннарсдотир. Однако Хельга прогнала поклонника, а кольцо продала.

Свойства: +20 АС, +5 Dodging, -3% наносимого ущерба.

Manarus Morning Star

Вид: Кистень

Описание: Утверждается, что этот кистень принадлежал Манарусу. После смерти Манарус стал звездой на небе.

Свойства: +80 спелл-пойнтов.

Mevan Sword

Вид: Меч

Описание: Этот меч откопали из-под руин времен Великого катаклизма лишь в начале столетия. Но уже ясно, что он олицетворяет чистое зло. Неизвестно, кто сделал меч, но каждый, кто его обнажает, должен или подчиниться мечу, или погибнуть от него

Свойства: Ломается после первого удара.

Mjulnir Hammer

Вид: Молот

Описание: Говорят, что бог Крон в пылу ссоры запустил этот молот в свою жену. К счастью для нее, Крон промахнулся, а молот потерялся. Говорят также, что тот, кто воспользуется молотом, навлечет на себя гнев Крона.

Свойства: +16-25 элементарного ущерба, +60 Might, -20 Speed. Заклинание Divine Intervention не работает.

Mountbatten Amulet

Вид: Амулет

Описание: Это кольцо принадлежало четырем мифическим бардам. Dirk, Stig, Nasty и Barry путешествовали по всему Чедиану и несли с собой мир и счастье

Свойства: +5 Dark Magic, +3 Perception.

Pendant of the Spheres

Вид: Амулет

Описание: Этот амулет убийца Назрим похитил из башни Ферховена за 10 лет до Катаклизма. Он надеялся использовать амулет при покушении на Ферховена. Попытка покушения и привела к Катаклизму.

Свойства: +5 ко всем магическим умениям, +3 Learning, +3 Meditation.

Prize Gladius

Вид: Короткий меч

Описание: Этот меч вручался победителю императорских гладиаторских игр в Урсанианской империи. Его могут носить только наемники и гладиаторы.

Свойства: +2 Body Building, +4 Armsmaster, +40 хит-пойнтов, если собраны все призы.

Prize Plate

Вид: Доспехи

Описание: Эти доспехи вручались победителю императорских гладиаторских игр в Урсанианской империи. Их могут носить только наемники и гладиаторы.

Свойства: +2 Body Building, +4 Might, +10 ко всем статистикам, если собраны все призы.

Prize Ring

Вид: Кольцо

Описание: Это кольцо вручалось победителю императорских гладиаторских игр в Урсанианской империи. Его могут носить только наемники и гладиаторы.

Свойства: +2 Body Building, +2 Learning, +10 ко всем Resistances, если собраны все призы.

Prize Shield

Вид: Щит

Описание: Этот щит вручался победителю императорских гладиаторских игр в Урсанианской империи. Его могут носить только наемники и гладиаторы.

Свойства: +2 Body Building, +2 Dodge, of Spry, если собраны все призы.

Prize Skullcap

Вид: Шлем

Описание: Этот шлем вручался победителю императорских гладиаторских игр в Урсанианской империи. Его могут носить только наемники и гладиаторы.

Свойства: +2 Body Building, +2 Armor, регенерация, если собраны все призы.

Samarjit Staff

Вид: Посох

Описание: Очень старый посох, сделанный из неизвестного легкого металла. О нем ничего не известно, кроме того, что он старше самой Урсанианской империи

Свойства: +20 Endurance, +20 Might, of Diamonds, of Everlasting, of Masters.

Screever

Вид: Амулет

Описание: Некоторые лекари и волшебники насылают на надоедливых нищих Чедиана болезни и увечья, которые те себе приписывают. Этот амулет Хелик Хворый создал, чтобы защитить себя от подобной участи.

Свойства: Иммунитет ко всем плохим состояниям, -3 Learning, носящий получает только 85% опыта.

Soulband Ring

Вид: Кольцо

Описание: Это кольцо не сделано людьми, оно возникло само по себе. У каждого из своих владельцев оно учится чему-то новому.

Свойства: +5 Light, +3 Meditation, +50 спелл-пойнтов, of Speed.

Spenser's Obedience Club

Вид: Дубина

Описание: Этой дубинкой генерал Spenser поддерживал дисциплину в своей армии.

Свойства: +10 Speed, очень быстрая of Jitterbug.

Stouka Couta Halberd

Вид: Алебарда

Описание: Единственный уцелевший образец вооружения гвардии урсанианских императоров.

Свойства: +30 Might, +10 Endurance, 5% шанс скастовать Enrage на цель на гроссмейстерском уровне.

Sturkabygel Ring

Вид: Кольцо

Описание: Кольцо похищено из города гномов Minespring во время разграбления его императором Ишваном Первым в 75АС. Солдат, укравший кольцо, вскоре стал генералом. Кольцо несколько поколений хранилось в его семье в городе Херопорте, пока не было украдено налетчиками.

Свойства: +10 Might, +5 Endurance, +100 хит-пойнтов.

Swordsbane Plate Armor

Вид: Доспехи

Описание: Эти доспехи носил первый правитель Тронхейма Лейт Крестоносец. Именно в этих доспехах он очистил область Тронхейма от злых тварей, не дававших людям поселиться там.

Свойства: +40 АС против ближних атак, -10 АС против дистанционных атак.

Sygnir Axe

Вид: Топор

Описание: Топор был выкован гномами в 200BC в Minespring. В 73AC император Ishvan I постарался убедить гномов производить оружие для его армии. После двух лет переговоров утомленный Ишван разорил Minespring.

Свойства: +6 Armsmaster, +6 Blade, регенерация, дополнительный ущерб, хрупкий.

The Green Man Amulet

Вид: Амулет

Описание: Подарок от Зеленого Человека. Очень немногие добивались благосклонности Зеленого Человека, и подарки от него исключительно редки.

Свойства: +20 спелл-пойнтов, +3 Meditation, +5 Light Magic, +5 Spirit Magic, регенерация.

Thjorgard Maul

Вид: Палица

Описание: Найдена в 10AC, создана до Великого катаклизма. Палица сделана из элемента Тьергарда и очень, очень тяжела.

Свойства: +5-15 элементарного ущерба, 10% шанс убить врага..

Throllery Throwing Dagger

Вид: Метательный нож

Описание: Волшебница Aesir ездила по городам Чедиана, лечила детей и учила горожан. В городе троллей Nirheim она вылечила сына богатого купца. Купец в благодарность подарил волшебнице этот кинжал.

Свойства: +100 хит-пойнтов, 3 атаки за ход.

Tillhygge Throwing Axe

Вид: Метательный топор

Описание: Этот топор диггеры нашли в 75AC в руинах башни Ферховена. По возвращении они пустили слух, что за ними гнался сам дух Ферховена, и вскоре продали топор за хорошие деньги.

Свойства: +30 Accuracy, +10 Strength, of Disease, of Mastery.

Vanir's Hammer

Вид: Молот

Описание: Легендарный волшебник Vanir сделал этот молот сотни лет назад. Правда, многие утверждали, что это не молот, а дубина, но Ванир отвечал: "А какая разница, если он хорошо крушит черепа?"

Свойства: +30 Might, +10 Endurance, 5% шанс скастовать Enrage на цель на гроссмейстерском уровне.

Walking Boots

Вид: Сапоги

Описание: Идеальные сапоги и для путешественников, и для солдат.

Свойства: +10 Speed, +10 ко всем Resistances, износостойкие, регенерация.

Weregild Ring

Вид: Кольцо

Описание: Гном Снорри сделал это кольцо для своей невесты. Однако в брачную ночь неудачливый поклонник невесты проклял кольцо. Невеста заболела, а гном убил коварного поклонника.

Свойства: -40 Endurance для всех членов отряда, +1000 золота в неделю.

Witchbane Helm

Вид: Шлем

Описание: Шлем сделан из черепа Ильтики — самой могущественной ведьмы Урсанианской империи. Говорят, что император Ральфор сам отрубил ведьме голову и изготовил шлем, хорошо защищающий от колдовских атак.

Свойства: +20 АС против магических атак, +20 ко всем Resistances.

Таблица №1. Умения и классы

Разные классы могут достичь разного уровня мастерства в каждом из умений. Максимальные уровни перечислены в таблице ниже. 0 означает, что умение недоступно, 1 — доступно на нормальном уровне, 2 — можно учиться на эксперта, 3 — на мастера и 4 — на гроссмейстера.

Скилл	Fighter	Mercenary	Crusader	Gladiator	Assassin	Ranger
Armsmaster	1	2	2	4	3	3
Armor	2	2	2	3	3	3
Blade	2	2	2	4	4	2
Body Building	1	2	2	4	3	3
Bow	2	2	2	2	2	4
Cudgel	1	1	2	3	1	2
Dark Magic	0	0	0	0	0	0
Disarm Trap	2	2	2	3	4	3
Dodge	1	2	2	3	3	4
Elemental Magic	0	0	1	0	0	2
Identify Item	2	2	2	2	3	2
Identify Monster	1	1	2	2	2	4
Item Repair	1	1	1	3	2	3
Learning	0	2	2	2	3	3
Light Magic	0	0	1	0	0	1
Meditation	0	0	1	0	0	2
Merchant	2	2	2	2	3	2
Perception	2	2	2	2	3	4
Shield	2	2	2	4	2	2
Spear	2	2	2	4	3	2
Spirit Magic	0	0	1	0	0	2
Thrown	1	1	1	2	4	2
Unarmed Combat	1	1	1	4	2	1

Скилл	Paladin	Initiate	Scholar	Healer	Mage	Lich	Priest	Druid
Armsmaster	3	0	1	1	2	2	2	2
Armor	4	1	1	2	2	2	3	3
Blade	4	0	0	0	0	0	0	0
Body Building	4	0	1	1	1	1	2	4
Bow	3	1	1	1	1	2	3	2
Cudgel	4	1	1	1	2	2	3	2
Dark Magic	0	1	2	1	2	4	2	1
Disarm Trap	2	1	2	2	3	3	3	3
Dodge	2	1	1	1	1	1	1	4
Elemental Magic	1	2	2	2	4	4	3	3

Скилл	Paladin	Initiate	Scholar	Healer	Mage	Lich	Priest	Druid
Identify Item	2	2	2	2	4	3	2	3
Identify Monster	2	1	2	1	3	3	2	2
Item Repair	3	1	1	1	1	1	4	2
Learning	3	1	2	2	4	4	3	3
Light Magic	2	2	2	2	4	2	4	2
Meditation	2	1	2	2	4	4	4	3
Merchant	4	2	2	2	2	3	2	2
Perception	2	2	2	2	2	2	2	2
Shield	3	0	0	1	0	0	2	2
Spear	2	0	0	0	0	0	0	0
Spirit Magic	2	1	1	2	2	2	4	4
Thrown	1	0	1	0	2	3	0	0
Unarmed Combat	2	0	0	2	0	0	3	4

Таблица №2. Заклинания/Навыки

Каждое заклинание требует умений в двух-трех видах магии, каких именно — смотри таблицу ниже. **1** — требуется умение на нормальном уровне, **2** — на уровне эксперта, **3** — такое заклинание могут произносить только мастера, **4** — задачка для гроссмейстера.

Цена заклинаний и их эффективность зависят от уровня магического мастерства. Например, заклинание Heal на нормальном уровне (навыки Light и Spirit по единичке) стоит 5 единиц маны и излечивает 7 хит-пойнтов. Если ваш герой эксперт одновременно в Light и Spirit магиях, то ему придется затратить уже 8 единиц маны, но он сможет вылечить 17 хит-пойнтов.

Вероятность успеха при применении новичком заклинания Enchant Item (5 единиц маны) — только 10%. На уровне эксперт — уже 20%, но и стоит это 10 единиц маны. И так далее.

Поэтому пользуйтесь контекстной помощью. Щелкните правой кнопкой мыши на заклинании в экране "магия" вашего героя, и вы увидите, сколько придется ему затратить маны и что из этого получится.

Заклинание	Elemental	Spirit	Light	Dark	Заклинание	Elemental	Spirit	Light	Dark
Arms of Earth	2	2			*Heal*		1	1	
Bless		1	1		*Lloyd's Beacon*	3	2	2	
Chain Lightning	3		2		*Magic Mine*	2			1
Column of Fire	3		2		*Meteor Shower*	3		2	
Curse			1	1	*Natural Armor*	1	3		
Dark Grasp		2		3	*Pain Reflection*		1		2
Death's Touch	1		2	4	*Paralyze*	1			2
Disease	1			2	*Phantom Fighter*	1	2		
Divine Intervention	1	2	4		*Poison*	1			1
Elemental Aura	2	1			*Poison Cloud*	3			2
Elemental Blast	2		2		*Power Draw*		3	2	
Elemental Bolt	1	1			*Purify*	1		2	
Elemental Protection		1	1		*Regeneration*	1		3	
					Resist Death	1		2	
Enchant Item	1	1			*Resurrection*	2		3	
Enrage	1	2			*Shared Life*		3	2	
Eye of Leggib		2		2	*Soul Drinker*	2	2		4
Eye of the Storm	4	2	2		*Sparks*	1		1	
Faith		1	2		*Spell Reaver*		2	2	
Fear		1		2	*Torchlight*	1		1	
Feather Fall	1		1		*Town Portal*	2		1	
Fleet Foot	2	1			*Transfussion*		1		3
Haste		1	2		*Turn Undead*		1	1	
					Wizards Eye		1	1	
					Wound		2		2
					Wrath of Bugs!	3	2		

Таблица №3. Морские путешествия

Пристань	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
Drangheim	Guber., 1	Sturm., 1	Guber., 1	Нет	Sturm., 1	Guber., 1	Нет
Frosgard	Lind., 4	Thron., 2	Sturm., 5	Guber., 4	Thjor., 5	Нет	Drang., 3
Guberland	Lind., 3	I. of A., 3	Thron, 5	Thjor., 4	Frosg., 6	Drang,, 1	Sturm., 2
Isle of Ashes	Нет	Sturm., 4	Sturm., 4	Sturm., 4	Нет	Sturm., 4	Sturm., 4
Lindisfarne	Drang., 5	Sturm., 5	Guber., 3	Нет	Thron., 3	Thjor., 4	Нет
Sturmford	Нет	Drang., 1	Нет	Drang. 1	Drang., 1	Drang., 1	Drang, 1
Thjorgard	Sturm., 2	Drang., 3	Frosg., 5	Guber., 4	Lind., 4	I. of A., 4	Thron, 2
Thronheim	I. of A., 4	Thjor., 2	Drang., 5	Sturm., 4	Guber., 5	Lind., 3	Frosg., 3

Таблица №4. Где искать учителей

Вот таблица с указанием, где искать учителей. После имени учителя в скобках указан его пол, чтобы вы знали, кого высматривать.

Скилл	Эксперт и мастер	Где искать	Гроссмейстер	Где искать
Armsmaster	Adolette Haji (ж)	Sturmford, на улице у входа в город	Chera Papan (ж)	Thjorgard, справа от входа
Armsmaster	Krei Matlal (м)	Drangheim, за домом учителя Blade		
Armor	Devlin A'Norta a'meich (м)	Sturmford, на улице перед дворцом справа	Fjarkskafinn the Still-alive (ж)	Thjorgard у входа
Armor	Fasolt Hreidmarssen (м)	Drangheim, на площади		
Blade	Katrina Vianni (ж)	Sturmford, у фонтана	Cinnfhail A'Mor (м)	Thjorgard, слева от входа
Blade	Hagar the Horrible (м)	Drangheim, в доме		
Bodybuilding	Toman Yatol	Thjorgard, перед трензалом	Stiv Palac	Yorwick
Bow	Lili A'Ghrie (ж)	Sturmford, на улице у входа в город	Muadhnait A'Tryht	Thjorgard, в центре
Bow	Aefentid A'Feslo (ж)	Drangheim, в доме рядом с учителем Blade		
Cudgel	Hafdrim Shorthands (м)	Sturmford, перед церковью	Gjerta Headstrongs (ж)	Thjorgard, слева от входа
Cudgel	Cermak Atlor (м)	Drangheim, в доме (где и Blade)		
Dark Magic	Bohus Kinar (м)	Guberland, у банка	Alanna Etzeldotir (ж)	Lindisfarne, у пристани
Dark Magic	Ran Tryygvadotir (ж)	Thronheim, на площади перед трензалом		
Disarm Trap	Barabel A'Dorad (ж)	Thronheim, в центре	Marshall Hanford	Yorwick
Dodge	Leppa the Shy (ж)	Sturmford, на улице за дворцом справа	Hildigunna the Quick (ж)	Thjorgard у входа
Elemental Magic	Peterk Olin (м)	Guberland, у банка	Gudlang Eitrissen (м)	Lindisfarne, у пристани
Elemental Magic	Bryan Hrutssen (м)	Thronheim, на площади перед трензалом		
Identify Item	Darby Davinssen	Thjorgard, слева сзади	Laina Wilan	Yorwick
Identify Monster	Tove Halvardotir (ж)	Thjorgard, слева сзади	Ragfreyd Manslayer (м)	Yorwick
Learning	Gjorsal A'Velsi (ж)	Thjorgard, в центре	Jenne Harisse (ж)	Yorwick
Light Magic	Treshi Yatol (м)	Guberland, у банка	Annabel A'Tryht (ж)	Lindisfarne, в доме у пристани
Light magic	Dagni Borkdotir (ж)	Thronheim, на площади перед трензалом		
Meditation	Hrapp Tjorvissen (м)	Guberland, у банка	Delano A'Lanth (м)	Lindisfarne, у пристани
Meditation	Andvari Egilssen (м)	Thronheim, у ворот города		
Merchant	Cator Fiskdal (м)	Thjorgard, сзади справа	Bren Haukdotir (ж)	Yorwick
Perception	Eilinoir A'Mor (ж)	Thjorgard, у трензала	Brockan A'Ghrie (ж)	Yorwick
Repair Item	Bysen A'Klindor (ж)	Thjorgard, у трензала	Halvar Davindssen	Yorwick
Shield	Olrun Fjaldotir (ж)	Sturmford, на улице перед дворцом справа	Halfdan the Hidden (м)	Thjorgard у входа
Shield	Rannveig Hafgrimdotir (ж)	Drangheim, на площади		
Spear	Mirjam Thjordotir (ж)	Sturmford, за воротами в задней части города	Hrrapp Spearhands (м)	Thjorgard, у лавки заклинаний
Spirit Magic	Rya Fremi (м)	Guberland, у банка	Gymir Likissen (м)	Lindisfarne, у пристани
Spirit Magic	Fjall Bodilssen (м)	Thronheim, у ворот города		
Thrown	Eskil Tryygvassen (м)	Strumford, около дворца	Thorfinn Quickeye (м)	Thjorgard, справа от входа
Thrown	Thorhalla the Short (ж)	Drangheim, за домом учителя Blade		
Unarmed Combat	Hilde Fjalldotir (ж)	Sturmford, у магазинов	Sigre Bjarndotir (ж)	Thjorgard у входа
Unarmed Combat	Galvin A'Mor (м)	Drangheim, дворец		

Таблица №5. Продвижение по классам

Для перехода в "продвинутый" или "элитный" класс надо, как и раньше, выполнить **promotion quest** — задание, необходимое для продвижения. Получить задания можно у следующих товарищей:

Продвижение	Кто	Где
Fighter -> Mercenary	Thorfinn Skullsplitter	Thornheim, в таверне
Fighter -> Crusader	Keith BloodAxe	Drangheim, в церкви
Mercenary -> Gladiator	Fridleif Gjukissen	Sturmford, 3-й этаж дома
Mercenary -> Assassin	Atli the Quick	Drangheim, в таверне
Crusader -> Ranger	Fenja Tree-Friend	Frosgard
Crusader -> Paladin	Greghknak the Right	Lindisfarne
Initiate -> Scholar	Tymon the Nord	Thjorgard, в доме за забором сзади справа
Initiate -> Healer	Tjornir the Super-neat	Guberland, церковь на северо-западе
Scholar -> Mage	Johannes Bern	Thjorgard, Bernbridge Univ.
Scholar -> Lich	Skulkil the Dark	Frosgard
Healer -> Priest	Gray Slemnir	Guberland, церковь на северо-западе
Healer -> Druid	Menja Ketildotir	Frosgard

Таблица №6. Расположение алтарей

Город	Где
Drangheim	В покоях ярла (в доме с мостиком и колокольней)
Frosgard	В магазине мага в землянке у горы
Guberland	Обеденный стол в домике на юго-востоке города
Sturmford	Во дворце
Thronheim	В большом доме на дворцовой площади
Thjorgard	Во дворце ярла на горе, прямо перед ярлом



ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

- Новая игра на основе Command & Conquer: Renegade
- Создание шкурок в Counter-Strike и Half-Life
- Преобразование Empire Earth
- Свои кампании в Ил-2: Штурмовик

Автор: **Андрей Верещагин (soldier@igromania.ru)**

Новый тибериумный мир!

Создание новой игры на движке Command & Conquer: Renegade

Сегодня мы будем делать новую игру!

Выхода "Ренегата" ждали многие, но многие были разочарованы тем, что ждало их за инсталляционным меню. Игра вышла на любителя. Но с какими задатками! Главное преимущество всех Westwood'овских игр (и "Ренегата" в том числе) — это открытая архитектура движка, позволяющая создавать практически неограниченное количество самых разнообразных и необычных модификаций. Впрочем, легкие изменения баланса игры — это не наш размер.

Мы будем играть по-крупному. Мы сделаем совершенно новую игру.

В стартовых колодках

Первое, что вы должны сделать, — это проникнуть в папку **\Data**, располагающуюся в директории с игрой. Там вы обнаружите кучу самых разнообразных файлов. Нам интересны только те, что имеют расширения **.mix** (эти файлы соответствуют игровым миссиям и содержат некоторые из задействованных на них моделей объектов/субъектов) и **.dat**: все эти файлы являются своеобразными архивами. Последний тип файлов здесь представлен лишь одним архивом, который носит имя **always.dat**. Он является самым увесистым и самым значимым для нас файлом. Распаковать его (а также и все остальные местные архивы) можно с помощью утилиты **Unmix**, поселившейся и на ***нашем компакте***. Чтобы разархивировать любой из архивных файлов игры, запустите программу через командую строку с указанием следующих параметров: **Unmix <имя архива> <имя папки для распаковки>** (например, **Unmix C:\Games\Renegade\Data\always.dat C:\Temp**).

Можно пойти и другим путем, а именно воспользоваться услугами программы **RenegadeEx** (берите ее с ***нашего компакта***), работать с которой приятнее и удобнее, чем с упомянутой выше утилитой Unmix. Да и по возможностям RenegadeEx на голову выше последнего. Но, к сожалению, RenegadeEx работает корректно далеко не на всех компьютерах (может быть, этот недостаток будет ликвидирован в более поздних версиях программы). Так что этот способ работы с игровыми архивами подойдет не каждому.

Редактируем...

Как я уже говорил, нас в большей мере интересует файл **always.dat**. В нем вы найдете ряд ничем не примечательных подкаталогов и огромное количество файлов с расширениями **.mp3**, **.wav**, **.tga**, **.ini**, **.txt**, **.dds**, **.tbl**, **.ttf**, **.w3d** и **.wlt**.

Звуки музыки

Первое, что мы сделаем на пути к нашей собственной игре — это переозвучим игру. Если у вас есть знакомый музыкант, то смело привлекайте его к творческому процессу. Новая игра — это не какой-нибудь мелкий мод, к созданию которого можно отнестись не столь ответственно. Впрочем, при желании электронные композиции, которые так подходят к миру "Ренегата", можно взять из Интернета, с серверов, на которых выкладываются "свободные" композиции начинающих музыкантов.

Из всего многообразия файлов в архиве нам могут пригодиться только те файлы, что имеют расширения .mp3, .wav, .txt, .tga, .dds, .ini и .w3d. Первые, понятно, содержат игровые композиции; вторые — звуковые эффекты. Музыкальное сопровождение игры представлено большим количеством файлов. Вот список композиций, входящих в состав саундтрека игры:

01-command&conquer.mp3
02-packingiron.mp3
03-ammoclip.mp3
04-ambient industrial.mp3
05-moveit.mp3
06-onyourfeet.mp3
07-got a present for ya.mp3
08-sniper.mp3
09-sneakattack.mp3
10-stomp.mp3
11-ambient beach.mp3



▲ На картинке — один из игровых шрифтов.

Остальные музыкальные файлы можно разделить на четыре группы: музыкальное сопровождение меню (представлено файлами **menu.mp3** и **options screen.mp3**); мелодии, дублирующие композиции из саундтрека (в некоторых случаях с незначительными изменениями); редко используемые треки (например, во время определенных скриптовых сценок); не включенные в игру композиции. Из числа последних выделю трек **defunkt.mp3**, который в последний момент был заменен авторами на упомянутый выше **10-stomp.mp3** и, определенно, заслуживает внимания (при желании можете вернуть defunkt.mp3 на свое прежнее место). Не пренебрегайте возможностью "выдрать" из игры музыкальные треки — они чертовски хороши (особенно композиции из саундтрека).

Внешний вид

Ну вот, игра переозвучена, но визуальный ряд все еще остается старым. Пришло время перелопатить игровые меню, тексты и игровые текстуры до состояния, что их не узнают даже сами разработчики. Им и не положено, ведь мы делаем совершенно новую игру.

Что касается ***.txt-файлов**, то они содержат вспомогательные игровые скрипты, а также различные заметки разработчиков игры и вряд ли могут быть нам полезны (хотя просмотреть их все же не помешает). А вот ***.tga-файлы** — вполне. Они представляют собой различные интерфейсные картинки, которые могут быть подкорректированы в любом графическом редакторе. Отдельно хочется сказать о файлах **font12x16.tga**, **font6x8.tga**, **font8x8** и **font9x12.tga**. Они хранят в себе графические отображения всех применяемых в игре шрифтов. И для наших целей шрифты придется поменять полностью! Простым "подправлением" ограничиваться не стоит. Иначе ваши же знакомые будет тыкать пальцам в вашу игру и смеяться над тем, как небрежно вы подошли к процессу ее создания.

Основными графическими файлами игры являются вовсе не картинки формата *.tga, а их собратья с расширением **.dds**. Последние содержат рисунки оформительного характера, текстуры, скины игровых персонажей и большую часть интерфейсных картинок игры. Поскольку формат *.dds нестандартный, для работы с ним нужен пакет специальных утилит, как, например, **DXT Tools** (сами понимаете, такая важная программа просто не могла обойти стороной ***наш компакт***). Пользоваться программой просто: для конвертирования *.dds-файла в формат *.tga запустите файл **readdxt.exe** с параметром: **readdxt <имя *.dds-файла>** (например, **readdxt C:\Data\you.dds**). Вследствие произведенной операции, в папке с программой образуется файл **test.tga**, содержащий рисунок из указанного вами *.dds-файла. Обратное действие (то есть перевод графических файлов из

формата *.tga в *.dds) осуществляется посредством запуска файла **nvdxt.exe** с параметром: **nvdxt <имя *.tga-файла>**.

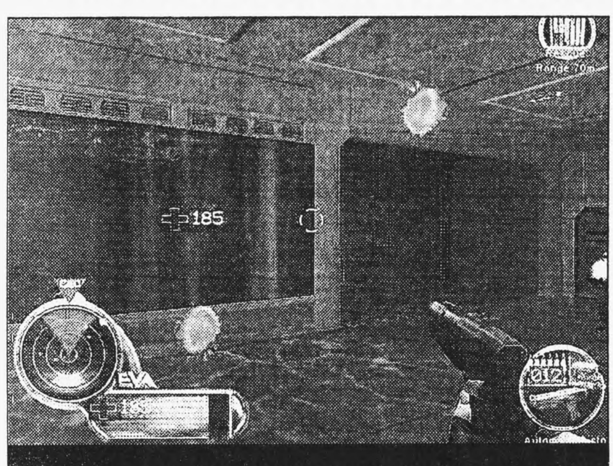
Если вы собираетесь корректировать какой бы то ни было *.dds-файл, первым делом переведите его в формат ***.tga**, с которым может работать практически любой графический редактор. Отредактировав с помощью последнего полученный файл, переведите его обратно в формат *.dds, присвоив ему имя, которое он имел до перекодировки в *.tga-формат.



▲ **Паркер на операционном столе.**

По названию *.dds-файла можно определить его предназначение. Так, например, *.dds-файлы, имя которых начинается с приставки "**c**" (приставка отделяется от остальной части названия файла знаком "_"), хранят в себе скины игровых персонажей и изображения отдельных частей их тела, а те, в названии которых значится префикс "**f**" или "**w**", — изображения оружия. Приставка "**hud**" в имени *.dds-файла обозначает, что файл содержит арт, относящийся к HUD'у (экрану героя); "**cursor**" — задействованные в игре курсоры; "**if**" — интерфейсные картинки; "**loadscreen**" — рисунки, заполняющие экран во время загрузки игры; "**map**" — мини-карты уровней; "**p**" — изображения "призов" (полезных вам во время игры вещичек); "**pog**" — схематические изображения игровых объектов/субъектов; "**v**" — внешний вид транспортных средств и их частей.

Хватаем "кисточки" в руки и в короткие сроки (практика показывает, что трех-четырех вечеров может хватить) перерисовываем все "шкурки" игровых персонажей. В первую очередь перерисовываем главного героя **Паркера** — ему соответствует файл **c_havoc.dds** — никто не мешает вам приклеить на серьезную "мордашку" свою собственную фотографию. Когда все герои игры перерисованы, дойдет дело и до видоизменения транспортных средств, перерисовки отдельные текстуры, перекройки интерфейса и HUD'а (главный файл для HUD'а — **hud_main.dds**). Кстати, никто не мешает вам "плеснуть" побольше крови в игру. Все внимание на скриншот.



▲ **Обратите внимание на произведенные мною изменения в HUD'е: при попадании в игрока на экране теперь появляются пятна крови.**

Когда вы сделаете все вышеозначенное, игру будет уже не узнать.

Занимательная анатомия

Визуальный ряд игры полностью перекроен! Но говорить о "полностью новой, сделанной своими руками игре" еще рановато. Физика, манера поведения врагов и прочие мелочи остались старыми. Придется заняться изменениями...

Нам нужен архив **always.dat** — здесь хранятся заветные файлы расширения **.ini**, которые могут быть открыты и изменены в любом текстовом редакторе. Первым в списке значится файл **bones.ini**. С него мы и начнем разбор местных *.ini-файлов.

В bones.ini прописывается урон, наносимый игровым персонажам при поражении различных частей их мускулистого тела, а также сила повреждений, которым могут подвергаться постройки и другие игровые объекты. Файл состоит из трех модулей: **BODY LOCATIONS**, **STRUCTURES** и **MISC OBJECTS** (их имена выделены рядом знаков равенства). Первый посвящен людям, второй — зданиям, и последний — остальным объектам, которые вы можете найти на карте (ящики, бочки и т.п.).

Начальный модуль разбит на небольшие блоки (их названия, как и положено, помещаются в квадратные скобки), соответствующие различным областям тела, при поражении которых жертва испытывает определенный урон. Вот полный список местных блоков: **ABDOMEN** (соответствует брюшной полости), **CHEST** (грудь), **HEAD** (голова), **RCALF** (икра правой ноги), **LCALF** (икра левой ноги), **RFOOT** (стопа правой ноги), **LFOOT** (стопа левой ноги), **RFOREARM** (правое предплечье), **LFOREARM** (левое предплечье), **RHAND** (кисть правой руки), **LHAND** (кисть левой руки), **RTHIGH** (правое бедро), **LTHIGH** (левое бедро), **RUPPERARM** (правое плечо), **LUPPERARM** (левое плечо), **NECK** (шея), **PELVIS** (таз). Во всех них вы сможете обнаружить следующие параметры:

Name — кодовое название области тела.

ScreenName — название части тела, отображаемое в игре.

DamageScale — умножитель урона, который испытывает субъект, будучи пораженным в данную часть тела ("чистый" ущерб от оружия здоровью раненого субъекта умножается на указанное здесь число, увеличиваясь или уменьшаясь от этого).

Обратите внимание на то, как много областей тела предусмотрено авторами. Такого нет ни в одной игре! Вот только все это многообразие сводится на нет "благодаря" тому, что авторы установили почти для всех частей тела значение характеристики DamageScale на 1 (исключение сделано лишь для головы и шеи).

Неужели уважаемые сотрудники Westwood не понимают, что травма руки никак не может быть приравнена к ранению живота (разве что только очень тяжелая)? Когда в наших руках ТАКИЕ инструменты, то делать "чисто аркадный симулятор войны" даже как-то стыдно (хотя, повторимся, никто не мешает). Логичнее сделать реалистичный симулятор войны. Все козыри — уже у нас в руках. И выстрел в голову будет давать настоящий "хедшот", а после попадания в руку неудачливый снайпер будет получать ответную очередь в свою сторону.

Внесите коррективы в местную систему повреждений, максимально приблизив ее к реалистичности и установив для каждой области тела свой умножитель урона (если вы не видите большой разницы между уязвимостью двух частей тела, можете сделать отличия между ними минимальными, благо что данная характеристика может принимать дробные значения). Игра станет реалистичней и в то же время интересней.

Во втором и третьем модулях файла вы можете обнаружить те же параметры, только здесь значение имеет лишь характеристика **DamageScale**, которая в данном случае определяет хрупкость всей конструкции (чем больше значение этого параметра, тем выше хрупкость). Внимание! Редактируя означенный модуль, можно превращать постройки в игре хоть в железобетонных монстров, которые нельзя уничтожить даже после пятого вы-

стрела из ракетницы. А можно сделать эдакие картонные коробочки, которые будут разлетаться разве что не от пинка ноги. Еще одна нота мелодии игрового баланса!

Надеюсь, у вас уже сложилась целостная картина будущей игры. Тактический симулятор войны, с полностью обновленной графикой и озвучкой. Симулятор, в котором попадание в голову или в руку различаются по уровню наносимого урона. Мало того, есть различия даже при попадании в разные участки одной конечности. Отстрелите врагу кисть, и он получит максимум повреждений, аналогичных "неумению нажать на курок".

Крылатая камера

Следом за bones.ini идет файл **cameras.ini**. Он, подобно всем остальным *.ini-файлам игры, разбит на разделы, первый из которых называется **Profile_List** и содержит перечень всех возможных типов камеры, а последующие — относящиеся к каждому из них параметры. Среди всех типов камеры нас больше всего интересуют **Default** (соответствует виду от третьего лица), **Sniper** (камера, активизирующаяся при ведении прицельной стрельбы из снайперской винтовки), **First_Person** (вид от первого лица), **Vehicle** (камера для транспортных средств), **Death** (камера "смерти"; активизируется, когда ваш персонаж умирает) и **Cinematic** (камера, предназначенная для скриптовых сценок). Также имеется много типов камеры, используемых при езде на определенных средствах передвижения. Список параметров для каждой камеры выглядит следующим образом:

Name — название камеры.

TranslationTilt — угол наклона камеры (измеряется в градусах).

ViewTilt — угол обзора камеры (в градусах).

Distance — расстояние между камерой и персонажем, за которого вы играете (или средством передвижения, которым он управляет, если игрок пользуется услугами транспортного средства).

Height — высота, на которой находится камера.

FOV — величина области обзора камеры.

LagForward — "запаздывание" камеры при движении вперед (чем выше значение этой характеристики, тем сильнее будет от вас отставать камера, когда вы идете/бежите вперед).

LagLeft — "запаздывание" камеры при движении вбок.

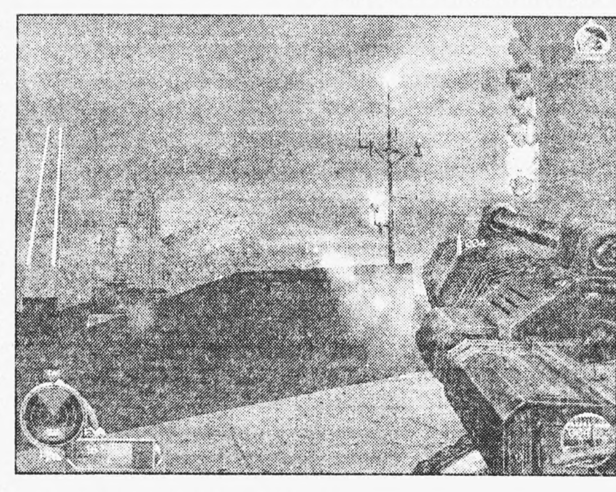
LagUp — "запаздывание" камеры при движении вверх.

Вот вам бесплатная идея по созданию совершенно новой игры. Можно заменить вид от третьего лица видом сверху, вследствие чего геймплей изменится в сторону аркадности, а игра перестанет быть похожей на саму себя. Делается это путем замены значений нескольких характеристик из блока **Default** следующим образом: значение **ViewTilt** следует выставить на отметку **90**, а **Distance** и **Height** — на **5** или выше (для получения наилучшей картинки желательно также подстроить значения и других параметров блока). Все —top-down шутер готов!

Кампания нового типа

Музыка изменена, новый сценарий написан новыми шрифтами, графика перерисована, и даже характеристики героев изменены. Но мы все еще вынуждены играть в "старые" кампании. Пора изменить ситуацию. А для этого надо создать новые кампании.

Нашим подопытным кроликом является файл **campaign.ini**, который, как несложно догадаться, посвящен синглплеерной кампании. Он разбит на две части, первая из которых содержит общие характеристики каждой миссии кампании, а вторая (начинается со слов "**CAMPAIGN LOADING SCREENs SECTION**") — параметры, относящиеся к экрану загрузки миссий.



Первая часть делится на несколько блоков, каждый из которых отведен под одну из миссий кампании (название любого местного блока выглядит следующим образом: **Mission X**, где **X** — номер миссий от **0** до **11**). Каждый блок включает в себя следующие параметры:

Movie — ролик, который будет проигрываться перед началом данной миссии. Укажите здесь полный путь, по которому можно найти ролик (путь должен быть отделен от названия характеристики пробелом).

Level — название файла (*.mix-архива), соответствующего данной миссии (он должен лежать в папке с игрой, в подкаталоге **\Data**).

Score — наличие строки с этим параметром свидетельствует о появлении экрана зачисления очков после завершения миссии.

Обратите внимание на то, что в блоке, посвященном заключительной миссии, параметр **movie** встречается дважды: во втором случае он отвечает за финальный ролик игры.

Путем несложных преобразований вы можете расширить исходную кампанию, добавив в нее новые миссии, или создать целиком новую кампанию. Единственное, на что вам следует обратить внимание при корректировке файла — так это то, что каждая его строка с параметром имеет свой порядковый номер (к примеру, в строке **4=Level M01.mix** цифра **4** является номером строки). При вставке новых строк не забудьте присвоить им соответствующие номера и поменять номера идущих за ними строчек.

Здание. Машина. Человек.

Файлы **buildings.ini**, **characters.ini**, **vehicles.ini** и **weapons.ini** содержат соответственно характеристики строений, игровых персонажей, транспортных средств и всевозможных видов вооружения (каждому объекту/субъекту отводится свой раздел в соответствующем файле). Файлы эти не отличаются обилием различных атрибут, список которых приводится ниже.

Model — модель объекта/субъекта (задается ***.w3d-файлом**; он должен находиться в архиве **always.dat**). Поменяв, к примеру, значение этого параметра у ненавистного Кейна (ему соответствует блок **Nod Leader: Kane** в файле characters.ini) на **c_ag_civ3**, вы сделаете его похожим на жалкого старикашку-фермера.

Anim — его анимация (этой характеристикой обладают только герои игры).

PlayerType — группировка, к которой принадлежит данный объект/субъект. Возможные значения: **NOD**, **GDI**, **CIV** (это значение используется для придания объекту/субъекту нейтральности). Меняя значение данного параметра у игровых персонажей, можно, например, сделать мирных граждан своими врагами или, наоборот, напарниками.

Взрывы во всей красе

Следующей нашей задачей является корректировка файла **explosion.ini** — файла, посвященного различным видам взрывов и их характеристикам. Это позволит окончатель-

но изменить лик игры. Первый раздел explosion.ini, именуемый **Explosion_Types**, содержит список названий всех используемых в игре видов взрывов (их шесть). Последующие блоки файла несут в себе характеристики отдельно взятого взрыва (название взрыва соответствует имени блока). У каждого из них есть следующие атрибуты:

Name — название взрыва.

Radius — его радиус.

Strength — сила взрыва (равна количеству отнятых жизней у пострадавшего от этого взрыва субъекта/объекта).

ScaledDamage — этот показатель определяет, зависит ли ущерб, причиняемый пострадавшему субъекту/объекту, от того, насколько его "задело" взрывом. **True** — да, **false** — нет.

Emitter — тип взрыва. Полный список типов взрывов можно найти в разделе **Explosion_Types**, о котором говорилось выше.

Sound — звук, раздающийся при взрыве. Здесь указывается имя *.wav-файла с этим звуком без учета расширения (файл этот должен находиться внутри архива always.dat).

Помните, что настоящие взрывы должны быть мощными и зрелищными. Зрелищность взрывам мы, увы, обеспечить не в состоянии, а вот мощность — вполне. Все, что нужно для этого сделать, — это изменить значения параметров **Radius** и **Strength**.

Материя

В файле **surfaceeffects.ini** прописаны характеристики различных видов материи (среди них: вода, металл, дерево, тибериумное поле и прочее). Файл состоит из нескольких разбитых на разделы частей, имя каждой из которых выделено двумя рядами звездочек.

Изменяя характеристики материи, вы можете изменять свойства мира игры. Лед перестанет быть скользким или начнет ломаться под ногами десантников, песок станет зыбучим и поглотит многих ваших врагов, а если вы зазеваетесь, то прихватит на дно песчаного болота и вас. Камень разлетится кремниевой шрапнелью, стоит вам попасть в него из огнестрельного оружия, а трава острыми пиками будет резать ноги...

Дырявая материя

Первая часть файла, именуемая **Permeable Settings**, содержит в себе лишь один раздел, который называется **Bullet_Stopping**. В нем определяется, может ли пуля проходить через указанные виды материи (**true** — нет, **false** — да). Назовем их поименно: **Cloth** — ткань, **Concrete** — бетон, **Dirt** — земля, **Electrical** — электрическое поле, **Flammable** — огонь, **Flesh** — человеческая плоть, **Foliage** — листва, **Glass** — стекло, **Grass** — трава, **Heavy Metal** — тяжелый металл, **Ice** — лед, **Light Metal** — легкий металл, **Mud** — грязь, **Rock** — камень, **Sand** — песок, **Snow** — снег, **Steam** — дым, **Tiberium Field** — тибериумное поле, **Tiberium Water** — тибериумная вода, **Underwater Dirt** — подводная грязь, **Underwater Tiberium Dirt** — подводные тибериумные отходы, **Water** — вода, **Wood** — дерево. Обратите внимание на то, что некоторые виды материи бывают двух видов (один вид отличается от другого наличием слова **Permeable** после основной части названия): обычный и уплотненный. Так, например, стекло здесь представлено параметрами **Glass** и **Glass Permeable**, последний из которых соответствует бронированному стеклу.

По мнению авторов, почти все виды материи страдают отсутствием возможности быть пробитыми пулями насквозь. Меня, как геймера и как разработчика своей игры, такой расклад не устраивает. Предлагаю сделать ткань, лед, дерево и легкий металл пропускающими пули, то есть установить значения у соответствующих им параметров на **false**. Согласитесь, обычная деревянная дверь в нормальных условиях для патрона — не препятствие. Вследствие произведенных изменений игра станет намного реалистичнее. Теперь вы сможете, будто в реальной жизни, стоя за деревянной дверью, расстреливать через нее незадачливых врагов, пока те не догадаются войти.

Можно, кстати, сделать человеческую плоть проходимой для пуль. Это не совсем реалистично, зато как эффектно (продырявленные насквозь и в самых разных местах враги — это надо видеть!) и эффективно (если на одной линии будет стоять несколько врагов, пуля пройдет сквозь каждого)!

Тибериум как средство лечения

А теперь — внимание! Сейчас будет очень важная информация. Маленькая рекомендация по созданию уникальной игровой модификации. Мы дарим вам эту оригинальную идею.



▲ В моей модификации тибериум, как ни странно это звучит, заменяет аптечки.

Вторая часть файла — **Surface Damage Stats** — состоит из двух разделов: **Damage_Warhead** и **Damage_Rate**. Первый не содержит ничего примечательного, тогда как второй может похвастаться характеристиками тибериумного поля и тибериумной же воды. Перед вами их полный список.

Tiberium Field — количество “здоровья”, теряемое игроком каждую секунду своего пребывания в тибериумном поле. ***Если поставить сюда отрицательное число, тибериумное поле будет оказывать на играющего положительный эффект.***

Tiberium Water — ущерб здоровью игрока, причиняемый ему ежесекундно во время пребывания в слабо загрязненной тибериумом воде.

Tiberium Water Permeable — то же для сильно загрязненной тиберуимом воды.

Underwater Tiberium Dirt — для подводной тибериумной грязи.

На первый взгляд, эта часть файла может показаться непривлекательной. Но на самом деле это не совсем так. Как вам идея создать модификацию, где тибериум представлен не как сильнодействующее ядовитое вещество, а как лекарство нового поколения, оказывающее на все живое сугубо положительный эффект? Все, что нужно для этого сделать — это заменить каких-то несколько чисел, поставив рядом с ними знак “ - ”. И вот уже новый увлекательный синглплеерный (а при желании и мультиплеерный) мод готов.

Пуля против материи

После надписи **Bullets** начинается следующая интересная нам часть файла, где расписано, какое влияние оказывает снаряд, выпущенный из того или иного оружия, на различные виды материи при поражении их. Названия разделов этой части выглядят следующим образом: **X_Y**, где **X** — название вида материи, а **Y** — поражающего его снаряда (список названий всех возможных снарядов находится в самом начале файла после слов **Hitter Names**). Вот характеристики, с которыми вы можете встретиться в каждом разделе данной части файла.

Sound0 — звук, раздающийся при касании данным снарядом указанного вида материи.

Emitter0 — тип повреждения, которое производит снаряд при попадании в данный вид материи.

Decal0 — графический файл (он должен иметь формат ***.dds** и находиться внутри архива **always.dat**) с изображением повреждения (как вариант, отверстия), которое создает снаряд при поражении данного вида материи. Обратите внимание на то, что вместо расширения .dds здесь следует указывать **.tga**, так как игра перед обращением к этому параметру конвертирует графические файлы из одного формата в другой.

Decal1 и **Decal2** — альтернативные графические файлы с изображением создаваемого снарядом повреждения в данном виде материи. Создавая новые параметры вида **DecalX** (**X** обозначает номер параметра такого типа) и указанные в них графические файлы, вы увеличиваете количество различных повреждений, создаваемых снарядом.

DecalSize — величина поврежденной снарядом области (или произведенного им отверстия) в данном виде материи.

DecalSizeRandom — возможные отклонения в размерах поврежденной области от указанной в предыдущем параметре величины.

"Вскрывая" эту часть файла, вы можете поменять действие различных снарядов на всевозможные виды материи. И не просто поменять, а сделать его более реалистичным, увеличивая количество возможных повреждений, которые может производить один и тот же снаряд на различные виды материи.

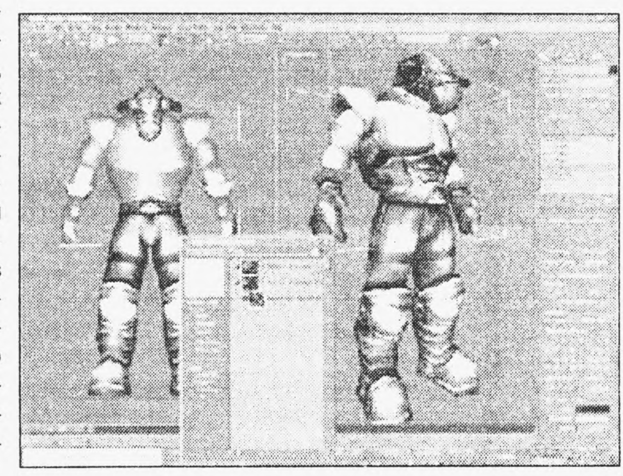
Убийственные сообщения

Файл **phrases.ini** отводится под текстовые сообщения для многопользовательского режима игры, которые дают о себе знать при убийстве одного игрока другим (всякий раз, когда один игрок уничтожает другого, компьютер случайным образом выбирает и выводит на экран одну из указанных в этом файле надписей). Подобных сообщений может быть сколько угодно, но авторы ограничились лишь десятью, каждое из которых имеет вид: **phraseN=T**, где **N** — номер сообщения, а **T** — его текст (перед этим текстом ставится имя победителя, а после — ник побежденного).

Если у вас хорошая фантазия, можете придумать свои сообщения, заменив ими до неприличия короткие оригиналы. А можете просто добавить новые, оформив их как полагается (то есть так же, как и придуманные авторами сообщения) и присвоив им соответствующие порядковые номера.

"Ренегат", как ты изменился!

Из оставшихся *.ini-файлов интерес для нас представляют следующие: **speech.ini**, **dazzle.ini**, **menu.ini** и **input.ini**. Первый из них содержит различные реплики ваших врагов, второй — характеристики световых эффектов, третий — параметры, относящиеся к меню и его оформлению, а последний — настройки управления (многие из них недоступны для редактирования в меню опций). Основной интерес представляет файл с речью персонажей. В дополнение к измененному путем перекройки кампаний сценарию можно добавить элементы диалога с NPC.



После внесения необходимых изменений в игровые файлы соберите заново архив **always.dat**, включив в него все отредактированные и измененные вами файлы, с помощью **RenegadeEx** или просто поместите последние в папку **\Data**, что находится прямо в игровой директории.

Теперь запускайте игру и наслаждайтесь результатом проделанной работы. Смотрите, что у нас должно было получиться. Полностью перерисованные текстуры. Измененная озвучка. Перелопаченный сценарий, за счет изменения структуры кампаний и различных диалогов. Новая физика игры. И совершенно отличные от оригинальных характеристики персонажей. А, возможно, появился и новый способ получения энергии/здоровья — целебный тибериум!

Если изменения были внесены правильно и были направлены на создание полноценной модификации, вы не узнаете прежнего "Ренегата". Игра буквально преобразится и, возможно, даже изменится до такой степени, что ее можно будет распознать лишь по названию. Хотя! Неужели вы еще не изменили его при редактировании меню?

Моделлерам посвящается...

Игровые модели в Renegade представлены ***.w3d-файлами**, обитающими в архивном файле **always.dat** и ***.mix-архивах** игры. Для просмотра содержимого *.w3d-файлов предусмотрена программа **GMAX**. Скачать ее можно отсюда: ***ftp://ftp1.discreet.com/web/products/gmax/gmaxinst_1-1.exe*** (на диск мы выкладывать программу не стали из-за ее массивности, да и полезна она будет далеко не всем). Используя GMAX, вы можете не только любоваться на здешние модели, но и даже изменять их внешний вид и анимацию.

Минздрав напоминает...

Помните, что всякое коммерческое распространение получившейся у вас игры нарушает права разработчиков и незаконно! Но вот играть самому и приглашать друзей попрактиковаться в стрельбе и тактике в совершенно новом шутере, который у вас получился, никто не запрещает. Так что — дерзайте. Удачи вам в нелегком, но таком увлекательном деле игростроения!

Автор: **Станислав Серов (modelling@chat.ru)**

ШКУРНЫЕ ИНТЕРЕСЫ

Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life

Данный текст в основном написан для людей, которые не очень хорошо умеют работать с программами редактирования изображений и для тех, кто никогда не рисовал скинов для C-S и HL раньше. Если вы уже работали с программой Adobe Photoshop и рисовали скины для игр — не обязательно даже для C-S, — то, возможно, вам большая часть текста покажется неинтересной. Все же надеюсь, что вы найдете здесь немало полезных советов. А тем, кто ни разу не занимался выделкой "шкур" и очень хочет попробовать, советую, во-первых, читать текст внимательно. Во-вторых, очень рекомендуется параллельно прочтению текста стараться что-то делать. Все-таки от одной теории ничего в голове не останется, нужна практика и еще раз практика. Приступим.

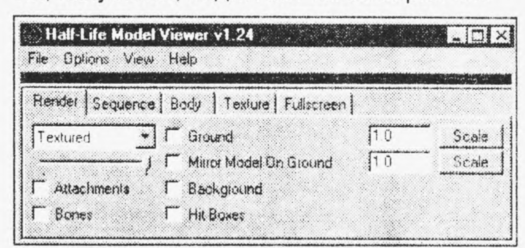
Не секрет, что одной из самых популярных 3D-action игр является Half-Life. На движке этой игры было создано, да и до сих пор создается очень много модификаций, одна из самых популярных — Counter-Strike. И вы, наверное, уже не раз играли в данную модификацию. Мод стал настолько популярным, что сейчас в Интернете можно найти просто огромное количество новых моделей, скинов, карт, звуков, спрайтов и т. д. Однако скачать файл из Сети может каждый, а вот самому сделать что-либо уже намного сложнее. И я постараюсь вам как можно проще объяснить, как рисовать новые скины для существующих моделей Counter-Strike.

Зачем все это нужно? Да хотя бы ради собственной уникальности. Ведь намного приятней, когда, к примеру, клан выходит на битву в своих скинах или даже новых моделях, а не в стандартном C-S обличии. А представьте себе радостные возгласы друзей после увиденного ими скина или модели, которую вы сделали сами. И не забывайте про моральное удовлетворение, которое вы получите после того, как сами немного измените игру. Взвешиваем все "за" и "против" и, немного подумав, решаем, что все-таки это нам нужно. Даже несмотря на то, что сразу красиво никогда не получится, и потратить на это придется немало часов и сил.

Шкурография

Как много всего сделать хочется, чтоб быстро и красиво, но знаний 3D-редакторов нет. Что делать? Все просто, изменим стандартную текстуру модели на что-то свое, ну, к примеру, клановский скин солдата.

Нам нужен софт: **Adobe Photoshop** или любая другая программа редактирования ***.bmp**-файлов с последующим их сохранением, также нужна программа для просмотра и немножко редактирования моделей для Half-Life — **Half-Life Model Viewer** (***взять ее можно с компакта***). Распаковали, запустили, видим вот такой экранчик.



Вот оно, средство издевательств над стандартными скинами под названием Half-Life Model Viewer v1.24. К сожалению, работа над этой программой ее разработчиком остановлена, хотя я бы на его месте добавил еще парочку весьма нужных функций.

Для начала нам нужно загрузить модель, чтобы потом из нее "вытащить" текстуры для модифицирования; для этого жмем **File** и **Load Model.** Открываем файл

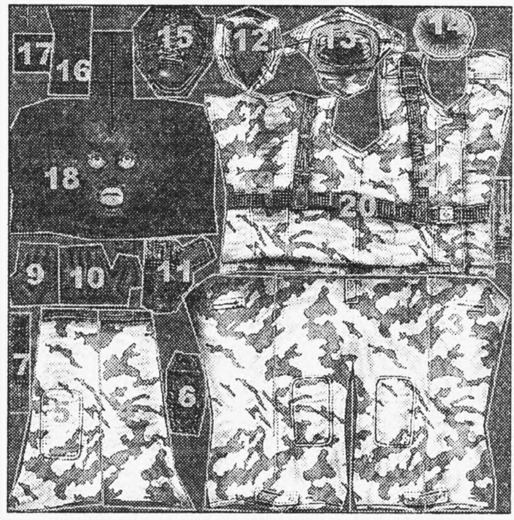
Half-Life\cstrike\models\player\arctic\arctic.mdl. Своим объектом компьютерно-графических извращений я выбрал одну из моих самых любимых моделей в C-S, **arctic.mdl**. Для тех, кто не знает — это модель террориста в белой длинной куртке и маске. Кнопки Sequence, Body, Fullscreen, Attachment, Bones и т.д. вам сейчас не нужны, сразу переходите в **панель Texture**.

Кнопки **Export** и **Import** отвечают за функции экспорта и импорта модифицированных текстур в модель, вот ими мы в основном и будем пользоваться. Также понадобится кнопка **Save Model**, которая поможет вам сохранить модель с новыми текстурами. Остальное не очень важно, разве что флажок **Chrome Effect** позволит вам задать определенным текстурам свойства хромированной поверхности, очень красиво получается на "солнечных" очках и некоторых металлических поверхностях, но мы им пользоваться не будем, так как у нас нет ни солнечных очков, ни металлических объектов.

Выберите в списке текстуру с именем **ARCTIC_WorkingCamo).BMP**, нажмите кнопку Export и сохраните текстуру. Далее нам нужна программа редактирования bmp-файлов. Я рекомендую Adobe Photoshop, но если нет возможности поставить эту программу, то попробуйте **Paint Shop Pro (*www.jasc.com*)**, который можно получить в Интернете совершенно бесплатно (на компакте вы программу не найдете, так как разработчики требуют для доступа к утилите пройти процедуру регистрации).

Стандартным в поставке "окошек" Paint'ом что-либо красивое нарисовать вряд ли получится. Запустили, текстуру открыли, и начинаем рисовать, в данном случае мы не рисуем текстуру с нуля, а просто модифицируем существующую, так что процесс рисования упрощается, так как нам не нужно располагать различные куски текстуры на изображении, их масштабировать и т.д.

Теперь нужно решить, что рисовать и как "оно" будет выглядеть. Конечно, рисование скинов не такая уж сложная вещь по сравнению с созданием самой модели. Но все-таки очень советую сначала продумать, как будет выглядеть каждая, даже самая мелкая деталь модели, и примерно представить конечный результат. Только так вы сможете выпустить конечный продукт без ляпов. Я лично сделаю скин зелененького камуфляжа, больше похожего на одежду американских военных. Но сначала мы составим небольшой план действий, и я вам покажу, где и какие части модели находятся на текстуре. Вот небольшая иллюстрация.



Номерами обозначены части модели:

1. Лицевая часть штанин.
2. Задняя часть правой штанины.
3. Задняя часть левой штанины.
4. Лицевая часть рукава.
5. Задняя часть рукава.
6. Подошва ботинок.
7. Боковая часть кобуры.
8. Боковая часть кобуры.
9. Внутренняя часть ладоней.
10. Внешняя часть ладоней.
11. Кобура.
12. Воротник.
13. Капюшон.
14. Нижняя часть куртки.
15. Ботинки.
16. Задняя часть маски.
17. Небольшой кусок маски.
18. Лицевая и боковые части маски.

19. Спина.

20. Правый и левый бок.

21. Грудь и живот.

Почти все эти детали текстуры (кроме головы в маске) я буду изменять, начну с наиболее тяжелого — ног, а на потом оставлю мелкие части типа кобуры и ботинок.

Живопись

Теперь запускаем программу **Adobe Photoshop**, весь урок будет построен только на этой программе. Использую я версию 5.5 (старенькая уже) английскую. Если есть возможность, лучше будет сначала немного почитать мануал на диске с Adobe Photoshop. Прочитали? Тогда пора приступить к делу.

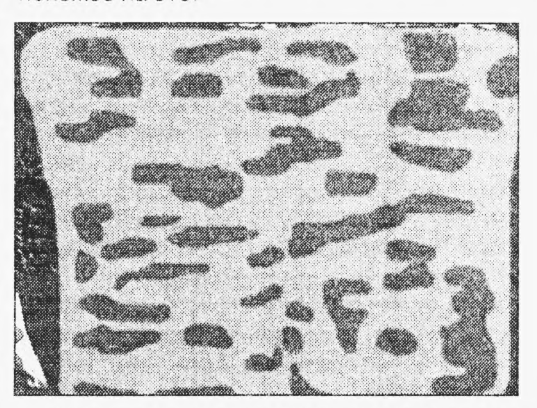
Для начала откроем файл со стандартной текстурой — жмем **File**, далее **Open** и выбираем и загружаем bmp-файл с текстурой модели. Пока ничего сложного. Теперь нужно поменять цветовой режим картинки с 256 цветов на более высокий: для этого жмем в меню **Image** (изображение), потом **Mode** (режим) и выбираем в выпавшем списке режим **RGB Color** (цвета RGB). Программа об этом действии никак не сообщит, да и картинка останется совершенно такой же.

Теперь нам нужно создать новый слой, в котором мы будем рисовать камуфляж. Для этого жмем кнопку **Layer** (слой) и в выпавшем меню жмем **New** (новый), потом **Layer...** Также можно то же самое сделать при помощи комбинации клавиш **Ctrl+Shift+N**. В панели настроек нового слоя оставляем все как есть, и только поле **Name** (имя) изменяем на свое, в данном случае мы создаем слой для камуфляжа, поэтому вместо **Layer 1** я вписал **Kamo**, подтверждаем введенные данные кнопкой **OK**.

Вы, наверно, спросите, зачем нам нужен новый слой, почему не рисовать прямо по текстурам? Но намного удобней не только рисовать, но и редактировать или вообще изменять вашу текстуру. Это вы сами поймете, когда будете допускать мелкие ошибки, которые только из-за слоев можно спокойно редактировать без перерисовывания изображения.

Теперь выделяем новый слой, для того чтобы рисовать в нем. Небольшое изображение кисточки в квадратике обозначает, что вы можете рисовать в этом слое и все нарисованное не будет затрагивать предыдущий слой с изображением стандартной текстуры модели.

Начинаем рисовать. Для этого жмем кнопку **Paintbrush Tool** (кисть), ставим размер кисти побольше, выбираем цвет с параметрами R — 82, G — 91, B — 63 и зарисовываем место, где находятся штаны на текстуре. Очень примитивно и слишком грубо, но это еще не конец. Выбираем размер кисти поменьше — ну, к примеру, диаметром 5. Устанавливаем цвет кисти R — 37, G — 61, B — 37 (темно-зеленый) и рисуем такие аккуратненькие квадраты и овалы, которые потом будут играть роль камуфляжного рисунка на текстуре. Чем сложнее рисунок, тем лучше будет выглядеть текстура штанов. Только смотрите не перестарайтесь, у вас должно получиться что-то похожее на это:



Конечно, пока это кошмар полный, но мы только начали. Давайте почти такой же рисунок нанесем на поверхность, но уже цветом R — 61, G — 47, B — 37, и потом также еще и цветом R — 61, G — 71, B — 53.



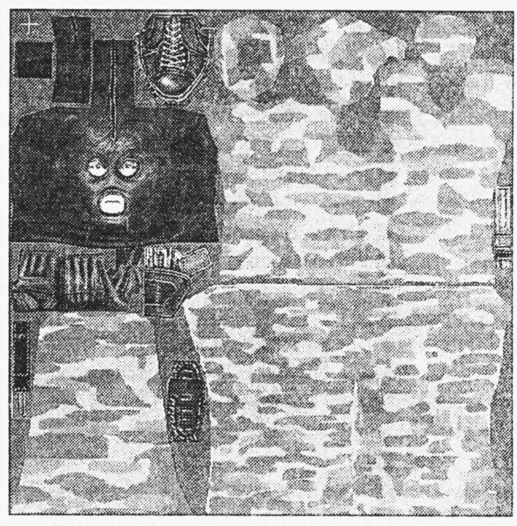
Если все сделали правильно, то должен получиться вот примерно такой рисунок:

Кое-где осторожненько маленькой кисточкой с ра-

диусом 2-3 пикселя подправим и немного заострим углы каждой извилины рисунка, чтобы он не казался таким уж закругленным, и у нас получился очень даже неплохой камуфляж. Далее мы его немного обрежем по краям, чтобы наше изображение не наползало на другие части текстуры, для этого в панели слоев у слоя Kamo ставим **Opacity** (прозрачность) примерно 70%. Как вы заметили, слой стал прозрачным, и за ним видно оригинальную текстуру штанов. И теперь осталось только при помощи инструмента **Eraser Tool** (ластик) осторожненько стереть края, которые вышли за пределы текстуры штанов. Поскольку слой полупрозрачный, вы легко увидите границу текстуры. Стерли? Молодцы, теперь важно вернуть прозрачность слоя Kamo обратно — т. е. 100%. Мы не будем углубляться в другие хитрости рисования текстур, а просто закрасим остальные части модели таким же камуфляжем. Закрасить нужно №№ 19, 20, 21, 5, 4, 12, 13, 14 (соответствие номеров частям модели смотрите на рисунке выше).

Перед тем как начнете, я дам вам несколько полезных советов. Во-первых, никогда не копируйте старые части текстуры для того, чтобы их перенести в другое место. К примеру, из штанины не стоит делать еще и рукав куртки, так как повторение рисунка обычно портит текстуру. Лучше уж потратить некоторое время на новый рисунок, чем потом смотреть на поганенький скин. Во-вторых, старайтесь наносить рисунок так, чтобы на стыках текстуры на модели его не перекосило. На участке того же рукава можно нарисовать рисунок камуфляжа с правого края немного похожим по расположению на рисунок с левого края. Вы сами увидите, как на модели текстура соединится и не будет резких переходов, что значительно улучшит качество скина. Но на таких участках, как рукав и брюки, не всегда нужно соединять рисунок, ибо куртки шьются не из цельного куска, а из нескольких нарезок, которые совершенно не совпадают рисунком. На своем скине я не совмещал в таких местах рисунок, дабы показать, что там шов, соединяющий два куска ткани. Ну и в-третьих, старайтесь использовать как можно больше цветов для текстуры, никому не понравится идеально белая куртка, нарисованная только одним цветом.

Если вы усвоили этот несложный урок, то у вас должно быть что-то очень похожее на это:



Все довольно просто и легко, и уже сейчас вы можете попробовать шкурку на модели. Но сначала нам нужно сохранить файл. Как и в обычных программах, для этого просто жмем в меню **File/Save as...** и сохраняем файл в формате **PSD**. Теперь нужно понизить цветовой режим изображения, чтобы сохранить его в **bmp**-формате уже для программы просмотра моделей Half-Life Model Viewer. В меню нажимаем **Image/Mode** и в выпавшем списке выбираем режим **Indexed colors**; программа спросит нас: "сгладить слои?", а точнее, «совместить их все?». Подтверждаем данное действие и видим панель настроек палитры. Так как мы с высшего цветового режима переходим в низший, нам нужно указать, какие алгоритмы использовать и как приводить изображение в нужную форму. Давайте двигать по порядку. Поле **Palette** указывает алгоритм приведения изображения к 256-цветной палитре. Мне больше нравятся режимы **Selective** и **Adaptive**. Остальные, типа **Custom**, **Web** и

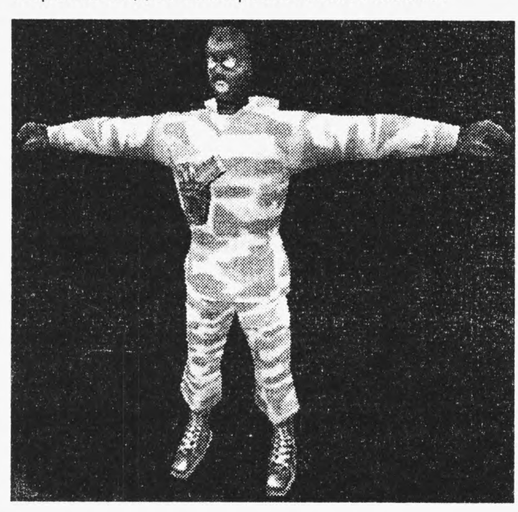
прочих, лучше совсем не использовать. Тот же режим **Uniform**, несмотря на заманчивое название, совершенно не подходит для нашей текстуры.

Поле **Colors** задает количество цветов в палитре. Больше 256 ввести невозможно, а вот меньше можно, но уменьшать количество цветов для нашей текстуры просто бессмысленно, поэтому оставим все как есть. Остальные поля типа **Forced** и **Dither** можно оставить "по умолчанию". Пока включен флажок **Preview**, вы можете наблюдать за изменениями на рисунке. При этом не нужно подтверждать все изменения в настройках кнопкой OK.

Надеюсь, затруднений с палитрой у вас не было, тогда идем дальше. Вы уже заметили, что все слои слились в один и все изображение стало 256-цветным, как нам и нужно было. В таком режиме не работают кнопки Filter и Layer. ***Даже и не думайте сохранять файл***, так как слои все совместились, и если вы затрете ваш PSD, то вся работа будет испорчена, так как слои обратно уже не вернуть. Изображение нужно экспортировать в другой файл, для этого жмем **File/Save a Copy...** или комбинацию клавиш **Alt+Ctrl+S**, выбираем в списке формат **BMP**, вводим имя и жмем кнопку **"Сохранить"**. В появившемся окне просто жмем **OK**. Ваша работа сохранилась, теперь можно ее посмотреть и выявить места, которые еще требуют небольшого редактирования.

Обратимся к модельеру

Запускаем программу Half-Life Model Viewer, переходим в панель **Texture**, жмем кнопку **Import** и открываем файл, который мы только что сохранили. Заметили, что текстура изменилась? Для лучшего просмотра модели перейдите в панель **Sequence** и в списке анимаций выбирайте анимацию с именем **I_am_a_stupid_placeholder** или **So_am_I**, они совершенно одинаковые. Не знаю, зачем в модели эти две повторяющиеся да и совершенно ненужные в игре анимации, но мы их будем использовать для тестирования скина на модели, точнее не тестирования, а выявления ошибок, так как модель стоит с распростертыми руками и расставленными ногами, и очень хорошо видно все критические места.



Вот примерно такой "шкуряк" у вас должен быть, если вы рисовали, как я вам по тексту описал. Если внимательно присмотреться, вы увидите в правой части куртки резкий переход текстур, что не очень красиво Неплохо бы постараться совместить куски текстур, чтобы не было таких вещей. Если у вас не получается (что маловероятно), можно, конечно, и так оставить, ибо даже у **Гузмана** на текстурах есть ляпы.

И снова кисти в руки

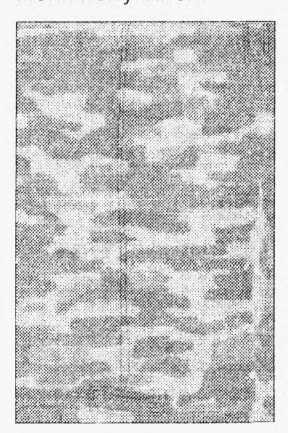
Допустим, вы все сделали правильно, и скин выглядит — на ура. Но пока модель больше похожа на пластмассового солдатика, чем на живого человека, поэтому закройте программу просмотра моделей, так как пришла пора снова обратиться к рисованию.

Вы не забыли, что нашу работу мы привели к 256-цветной палитре и слили в один все слои? Это не есть хорошо, и нам сейчас не нужно. Поэтому просто закрываем файл без сохранения и откроем PSD, тот, что мы сохранили перед тем, как уменьшить палитру.

На текстуре не хватает некоторых мелочей. На брюках нет молнии, чтоб их можно было без всяких трудностей снимать и на-

девать, нет полоски, где материал прошит, чтобы ткань не рвалась... Вот этими мелочами сейчас и займемся. Ничего сложного тут нет, поэтому рисовать будем прямо по текстуре камуфляжа, и новых слоев создавать не нужно. Возможно, некоторые предпочтут сделать все в новом слое: оставляю это на ваше усмотрение.

Первым делом установим кисть размером в 1 пиксель. Выбираем самую маленькую в меню кистей **Brushes**, цвет поставим черный (R — 0, G — 0, B — 0). Прозрачность (**Opacity**) слоя Kamo примерно 70%. Прозрачность кисти в 30%, больше не нужно, или рисунок будем слишком выделяться на фоне камуфляжа. Теперь аккуратненько рисуем линии на слое Kamo в тех местах, где на стандартной текстуре рисунки молнии, швов и т.д. Вот такой примерно рисунок у меня получился:



Страшненький, конечно, но ведь и дело еще не закончено. Установите цвет кисти самым белым (R — 255, G — 255, B — 255), прозрачность кисти примерно в 10%. Закрасьте те части текстуры, которые выступают. Ту же молнию, полоски и застежки внизу на брюках. Вы, наверно, заметили, что некоторые места я сделал более резкими и темными, а некоторые нет. Так можно добиться эффекта глубины. Постарайтесь потратить побольше времени на мелочи. Например, резкие и кривые полоски ничего хорошего не дадут.

Еще больше реалистичности

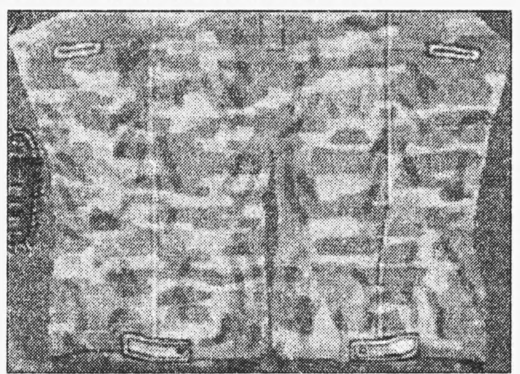
А сейчас мы при помощи слоев и возможности делать их прозрачными сделаем текстуру камуфляжа более реалистичной. Создайте новый слой и назовите его, к примеру, **Light**. Как создавать слои, я уже объяснял. Поставьте у этого нового слоя прозрачность равной 30%. Теперь установите размер кисти примерно в 5 пикселей, а ее прозрачность в 100%.

Далее нам нужно задействовать свое пространственное мышление. Ведь несмотря на то, что мы рисуем по 2D-рисунку, мы все-таки постараемся придать текстуре немного объемности. И заодно сделаем одежду более старой и потертой, так как любой материал, особенно грубый, имеет свойство понемногу от постоянного соприкосновения с поверхностями стираться.

Теперь немножко теории о фотореалистичности. Сначала мы будем наносить темные полоски на поверхность камуфляжа (не забудьте, что мы рисуем в новом слое). Эти темные полоски будут полупрозрачными, и они должны как бы показывать неровности текстуры, складки материала и потертости. Темная полоса — это складка, где материал уходит внутрь и куда попадает меньше света, а светлая полоса — это или стертый участок материала, или складка, где материал выходит наружу. Наверное, вам довольно сложно понять, что в итоге получится и зачем это нужно, но вот вам неплохой пример из реальной жизни. Возьмите свои старые джинсы, которым уже 2 или 3 года, если такие есть дома. Посмотрите. Если джинсы все время после покупки не лежали в шкафу, а были ношены, то на них есть складки, обычно в местах колена и паха, — там, где материалу приходится больше всего складываться, сжиматься и растягиваться. Видите на своих драгоценных брюках такое? Если есть складки, значит, часть материала немного выступает. А если материал выступает, значит, он обязательно задевает за ножки столов, стулья, прохожих, стены и двери в метро... Ну а если он задевает за все эти, и не только эти вещи, то материал обязательно стирается и от этого ***становится светлее***.

Вы уже заметили, что возвышения складок немного светлее, чем остальная часть материала; как раз именно об этом я вам сейчас и рассказал. Вот примерно то же мы будем рисовать. Складки-потертости. Идея ясна? Не ленитесь рассмотреть материал, который вы будете рисовать. Может быть, у

вас нет камуфляжной куртки и штанов, но вот ближайший по свойствам материал всегда можно найти. Перед тем как что-то рисовать, лучше точно представить себе, как все должно выглядеть и какими свойствами обладает объект. Заканчиваем с теорией. В рамках практического урока попробуем состарить штаны. Кисть — черного цвета, размером 5 пикселей. И теперь аккуратно наносим вот примерно такие полоски:



Ничего красивого пока не получается. Присмотритесь внимательно — расположение, направление и размер полосок я не просто так выбрал, а рисовал их исключительно так, как должны выглядеть складки на реальных брюках. Постарайтесь нарисовать их примерно так же. Теперь самое нудное. Размер кисти поставьте 3 пикселя, цвет белый (R — 255, G — 255, B — 255), прозрачность кисти не более 20%. Готовы? Мы будем сглаживать границы складок для придания большего реализма рисунку. Внимание. Я для примера взял коленку. Это место больше всех стирается, так как приходится часто опираться коленом о землю или пол, поэтому ее закрасим белым цветом посильней. Так как кисть и слой, в котором мы рисуем, полупрозрачные, то за потертостью хорошо видно рисунок камуфляжа.

Теперь займемся складками материала. Здесь все не так уж сложно, просто светлой кистью обводим темные полоски, немного скашивая закругленности. Тут главное — рисовать все не резко, точно представляя при этом, что хочется получить в итоге. Расположение полосок потертостей и складок можно подсмотреть на старой текстуре "арктика". Поэтому я больше не буду на этом останавливаться, и мы пойдем дальше.

По мелочам

Теперь остались у нас только такие мелочи, как перчатки, кобура с пистолетом и ремень, для того чтобы кобура на чем-то висела.

Начнем с перчаток. Их вы можете оставить и старыми, но лучше перерисовать под свой манер. Можно, конечно, "позаимствовать" их из другой модели, но я решил пойти другим путем. Взял да и нарисовал перчатки и ручки, чем-то напоминающие те, в которых вы держите обычно оружие. Сделать такие перчатки очень просто. Сначала открываем любую модель оружия и находим там текстуры **hand.bmp** и **thumb.bmp**. Их в "Фотошопе" обрезаем, где нужно, немножко дорисовываем — и вот у нас новый слой **Ladoni**. Вы, наверно, столкнетесь с такой проблемой, когда есть два слоя и их лучше сделать одним, так как редактировать каждый по отдельности сложно. Такую проблему решить очень просто. Выделяем нужный слой, жмем **Layer/Merge Down** или **Ctrl+E**, и текущий слой сливается с нижним.

Займемся кобурой. Ее сделать тоже не очень сложно. Вы можете или сами нарисовать портупею с оружейными "ножнами", или вырезать из фотографии. Я поступил немного по-другому: просто взял текстуру из другой, но своей модели. Вот что у меня с кобурой получилось:



Кстати, не забудьте про куски текстуры 7 и 8. Это ведь тоже кобура, только сбоку и сверху. Этот слой я назвал просто **Kobura**.

Осталась самая последняя деталь — ремень. Я выдумывать ничего не хотел, ремень нарисовать не так уж и сложно. Я же решил "выдрать" стандартный C-S ремешок, чтобы показать вам, как это делается. А делается это очень просто. Сначала перейдем в самый нижний слой, который является старой текстурой

"арктика" и нажмем в меню **Select/All** или **Ctrl+A**; моргающая рамочка означает, что весь слой выделен. Теперь его просто копируем в буфер (**Edit/Copy** или **Ctrl+C**). И сразу вставляем в нашу работу (**Edit/Paste**) или (**Ctrl+P**). Появился совершенно новый слой, идентичный тому, который мы копировали в буфер. Этот слой нужно поднять (просто схватить мышкой и перенести) повыше, чтобы он был поверх слоя с камуфляжным рисунком. Далее ластиком **Eraser Tool** стереть в этом слое все, кроме ремня, черные лямки от старой куртки на ремне можно тоже стереть.

По-моему, здорово получилось. Пусть даже маска на голове старая, зато остальное все совершенно новое. Осталось сделать последний штрих, с которым лучше не торопиться. Добавим в камуфляжный рисунок немного шумов. Выбираем слой Kamo и жмем **Filter/Texture/Texturizer...** Это утилита для покрытия изображения определенной текстурой: в маленьком экране отображается результат, меню **Texture** позволяет выбрать любую текстуру из стандартного набора или загрузить **Scaling** — масштаб текстуры, **Relief** — ее выпуклость, остальное все особой роли не играет. Поставьте настройки так же, как и на картинке, и подтвердите кнопкой ОК. И сразу после того, как программа закончит рендеринг эффекта, вы заметите, как материал изменится в лучшую сторону. Он станет более грубым и, если можно так сказать, ребристым.

Тестирование модели

Теперь можно сохранить работу и, если нет ошибок, больше ее не трогать. Пора идти пить чай, но сначала нужно загрузить "шкурку" в модель и немного протестировать в игре. Как экспортировать в bmp-формат и загружать в модель текстуру, вы уже знаете. Поэтому сразу перейдем к сохранению модели с новой текстуркой. Итак, скин загружен, все красиво, в панельке **Texture** есть такая кнопка **Save Model**, собственно, она-то нам и нужна. Чтобы сохранить модель с новой текстуркой, жмем эту кнопку, вписываем имя модели и сохраняем. Уже можно модельку закидывать в игру, для этого нам нужно просто заменить стандартный **arctic.mdl** в каталоге **Half-Life\cstrike\models\player\arctic** на новый, **но обязательно сохраните старую модель**. Если вы ее затрете, то потом в случае чего ее уже будет не вернуть.

Теперь можно запускать игру. Для того чтобы вам посмотреть на модель в игре, необязательно загружать ботов или играть в сетке. Запускаем игру вот с такими опциями: **hl.exe -game cstrike -console -dev +thirdperson +cam_idealyaw 180 +cam_idealdist 100**, и создаем сервер. Входим в игру за терроров в обличии "арктика", и что мы видим? Вах, камера крутится вокруг модели, и можно бегать, прыгать и умирать. В консоли можно вводить **firstperson** — вернуться в нормальный режим, **cam_idealdist x** — расстояние от камеры до модели (**x** задает расстояние), **cam_idealyaw x** — угол поворота камеры относительно модели (**x** задает угол).

Ну и все, теперь можно бежать к друзьям или в компьютерный клуб с дискеткой и играть до опупения уже в своей шкурке.

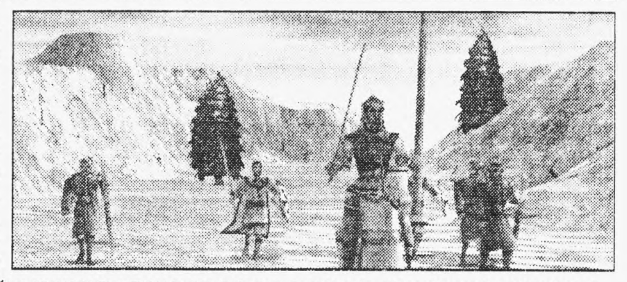
Напоследок — пару замечаний. Во-первых, любой скин или модель, который вы поставите у себя на компьютере, будет видно только у вас и более ни у кого. Если вы хотите, чтобы вашем творением наслаждались еще и друзья, то вам нужно скопировать файл к ним на машину. Первая работа, да и последующие, никогда не будут красивыми, это я вам точно говорю. Возможно, вам покажется, что ваш скин просто супер, но он все равно будет далек от совершенства. Поэтому, господа, будьте скромнее, представляя свою "шкурку" на всеобщее обозрение и всячески расписывая ее достоинства.

И чуть не забыл. "Шкуряк" в формате **psd** можно посмотреть ***на компакте данного выпуска издания "Лучшие компьютерные игры"***. Засим прощаюсь. Удачной вам выделки.

Автор: **Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)**

ИМПЕРИЯ ИЛЛЮЗИЙ

Расширение возможностей редактора Empire Earth в домашних условиях



Изюм и клюква **Empire Earth** — генератор случайных карт. В него заложены элементы AI, позволяющие компьютеру каждый раз выдавать на-гора играбельный мап, а не очередную голую прерию, где до ближайшего ресурса — три дня лету. Но гнилой чернослив подкрался со стороны настроек, которых очень мало. В результате все случайные карты похожи друг на друга, как две капли воды. Наша задача — внести творческую нотку в процесс мапмейкерства и добиться разнообразия в конечном продукте.

Давайте сделаем карту, как ХОЧЕТСЯ НАМ, а не как нам разрешили разработчики.

Король-то... голый

Скрипты для случайных карт помещаются в ***.rmv-файлах**, проживающих по адресу: **<Каталог игры>\Data\Random Map Scripts**. Каждый из этих файлов соответствует определенному типу случайной карты и заимствует у него имя. Напомню, что таких типов (а соответственно, и *.rmv-файлов) насчитывается семь: **Continental**, **Highlands**, **Large Islands**, **Mediterranean**, **Plains**, **Small Islands** и **Tournament Islands**.

В той же директории (**\Random Map Scripts**) вы можете обнаружить восемь подкаталогов. В первом из них — **\Common** — место забронировали *.rmv-файлы с общими скриптами, используемыми при создании случайной карты любого типа. Остальные местные подкаталоги содержат вспомогательные скрипты для каждого типа случайной карты (названы они соответственно). В каждый набор вспомогательных скриптов входят файлы **X Tiny.rmv**, **X Small.rmv**, **X Medium.rmv**, **X Large.rmv**, **X Huge.rmv**, **X Gigantic.rmv**, где **X** — название типа случайной карты. В файлах вида X Tiny.rmv прописаны команды, выполняемые при создании случайных карт типа X минимальной величины, в X Small.rmv — малой величины, в X Medium.rmv — средней, в X Large.rmv — большой, в X Huge.rmv — очень большой и в X Gigantic.rmv — гигантской.

Путем редактирования перечисленных выше файлов вы можете изменить на свой вкус любую предложенную авторами случайную карту. Хотя, на мой взгляд, лучше просто создать новый тип случайной карты, который бы полностью удовлетворял вашим требованиям.

Первым делом сделайте копию с одного из основных *.rmv-файлов, находясь в директории **\Random Map Scripts** (файлы **Continental.rmv**, **Plains.rmv** и **Tournament Islands.rmv** использовать для этого не рекомендуется — с ними могут возникнуть некоторые трудности). Поместите ее сюда же, присвоив новому файлу то имя, которым вы хотите назвать свой тип случайной карты. Здесь же создайте новый каталог, обозвав его так же, как и созданный вами *.rmv-файл. Скопируйте в этот каталог все файлы, которые находятся в папке, относящейся к тому скрипту, с которого вы чуть раньше сняли копию. Далее переименуйте каждый из переписанных файлов, заменив первое слово в его име-

ни на название нового типа случайной карты. К примеру, файл **Mediterranean Medium.rmv** следует переименовать в **My Medium.rmv** при условии, что ваш тип случайной карты называется **My** (далее для краткости буду называть его именно так).

Наконец, заберитесь в директорию **\Common** и снимите копии со всех местных *.rmv-файлов. Скопированные файлы вставьте в эту же директорию, но при этом заменив в имени каждого из них слово **Common** на **My**.

Следующим этапом является редактирование внутренностей основного *.rmv-файла (того, что называется **My.rmv**), относящегося к создаваемому вами типу случайной карты. Для этого достаточно стандартного "Блокнота".

Открыв файл, удалите строку вида **StringTableID 2700...**, примостившуюся в начале, а также строчки **FilterHeightMap false** и **TestingLandDistribution false**, располагающиеся в конце. Затем поставьте вместо **X** название создаваемого вами типа случайных карт в строках вида:

#include "Common\X Map Climate"
#include "Common\X Conditions"
#include "Common\X Terrain Painting"
#include "Common\X Forests"
#include "Common\X Initial Units"
#include "X\X Tiny"
#include "X\X Small"
#include "X\X Medium"
#include "X\X Large"
#include "X\X Huge"
#include "X\X Gigantic"

Приготовления на этом закончены. Можно приступать к созданию вашей уникальной карты.

Царь-государь и его приставы

Сначала совершим ряд преобразований над файлом **My Initial Units.rmv**, находящимся в папке **\Common**. Содержимое файла можно условно разбить на две части, первая из которых начинается после слов **Animal units** и посвящена животным, располагающимся на случайной карте создаваемого вами типа. Важнейшими параметрами, с которыми вы можете здесь встретиться, являются:

AvailableAnimals — определяет, какие представители животного мира населяют вашу случайную карту. Местные значения (если их несколько) должны быть перечислены через запятую и заключены в скобки. Например, **(Res-Deer, Res-Giraffe, Res-Goat)**. Список возможных значений таков: **Res-Deer** (олень), **Res-Giraffe** (жираф), **Res-Goat** (козел), **Res-Horse** (лошадь), **Res-Wolf** (волк), **Res-Elephant** (слон), **Res-Hippopotamus** (бегемот), **Res-Ostrich** (страус), **Res-Tiger** (тигр), **Res-Walrus** (морж), **Res-Chicken** (курица). Внимания заслуживает курица, которую авторы почему-то не включили ни в один из оригинальных типов случайной карты, да и в миссиях кампании я ее не встречал.

RandomHerdPerPlayer — число стад животных, находящихся на территории одного игрока. Обратите внимание на то, что не все представители животного мира обитают стадами. Тигры, например, предпочитают пребывать в гордом одиночестве. Максимализм — прямая противоположность баланса, который, в свою очередь, — суть основа любой приличной карты... Но! ***Не откажите себе в удовольствии хотя бы разок сыграть миссию в пустыне, по которой перемещаются огромные стада диких козлов или свирепых жирафов!*** Оно того стоит.

RandomHerdPerNeutral — число стад животных, находящихся на нейтральной территории. Этим параметром можно еще больше усугубить тот беспредел, который мы учини-

ли предыдущей опцией. Учитывая тот факт, что стада, живущие в "центре", никогда не выходят на периферию, а обитатели окраин никогда не забредают к вашей базе, можно покрыть карту равномерным слоем бегемотов, лошадей и волков. Причем сделать это так, что ареалы видов не будут пересекаться. Товарищи биологи, это к вам... ***Игра предоставляет прекрасные возможности по моделированию экосистем.*** Не упустите свой шанс...

После слов **Initial units** и необходимых комментариев следует вторая часть файла, где прописываются все юниты и строения, которые будут иметь в своем распоряжении воюющие стороны в начале игры (по умолчанию это — главное здание и крестьяне). И тут можно поступить незаурядно. Как вам идея начать игру с огромным войском или с уже построенными важнейшими зданиями? Или со всем вместе? ***Реальный способ сделать из стратегии чистой воды тактику.*** Все сторонники активных боевых действия и не любители отстраивать базы, вышеописанный способ создания карты — для вас.

А ведь можно начать игру вообще без крестьян и главного здания! Если до этого мы с вами получили тактику "чистую", то теперь пришел черед "чистейшей". Тем более что авторы создали для этого все необходимые условия: богатые возможности по командованию войсками и более чем разумное руководство своей армией со стороны компьютера.

Чтобы добавить в список начальных построек/юнитов новый образец, используйте команду **PlaceUnit (N, X, Y, T)**, где **N** — название объекта/субъекта, **X** — расстояние (в клетках) от центра базы (при отсутствии главного здания центром базы является центральная точка территории, отводимой под игрока) до объекта/субъекта по оси X, **Y** — по оси Y, а **T** — угол (в градусах) поворота (последний параметр имеется только у юнитов, строениям он просто не нужен). Указываемое здесь название юнита полностью соответствует тому, что он носит в игре (если название состоит из нескольких слов, не ставьте между ними пробел). Имя постройки образуется тем же способом, только с добавлением буквы **b** в начало названия. Так, например, бараки (Barracks) здесь следует называть так: **bBarracks**.

Если вы хотите установить на карте стену, используйте команду **PlaceWall(bWall-A, X1, Y1, X2, Y2)**, где **A** — тип стены, **X1** — начальная координата стены по оси X, **Y1** — по оси Y; **X2** — конечная координата по оси X, **Y2** — по оси Y. Список возможных значений для **A** таков (значения расставлены в порядке возрастания прочности стены): **Copper**, **Bronze**, **Middle**, **Imperial**, **WW1**, **Digital**. Используя данную команду, вы можете окружить плотной стеной базу каждого из игроков, избавив тем самым их от утомительной процедуры строительства стен и исключив возможность быстрой победы. Очень интересно играть на карте, которая сплошь покрыта хитросплетениями коридоров из воздвигнутых вами стен. AI в этом случае пасует, а вот реальный противник по дефматчу — наоборот, только звереет... Что нам, собственно, и нужно. Пока ваш приятель будет озверевать от невозможности быстро выбраться из лабиринта, вы тихой сапой прокрадетесь и покажете оппоненту места зимовья раков. Надеюсь, вы не забыли, что по лабиринту разгуливают стада бегемотов и козлов?! Ведете вы себе армию в тыл к врагу, уже почти добрались... и тут вам навстречу вываливается стадо из сотни-другой гиппопотамов и начинает безжалостно топтать ваших воинов. Своеобразный элемент неожиданности! Но веселье обеспечено... мы в редакции просто лежали, наблюдая, как войско Геймера запуталось в эскадроне отважных курей, бросившихся под ноги рыцарям на самых подступах к Катиной базе. Сколько пернатых полегло — никто не считал.

Добавлять добавляем, но не усердствуем... больше того, стараемся отсечь все лишнее, как завещал великий скульптор. Если вы желаете убрать из списка начальных сооружений и юнитов, скажем, главное здание, просто удалите строку с командой **PlaceUnit (bCapitol, -0.5, -0.5)**. Если нужно избавиться от крестьян, удалите команды вида **PlaceUnit (Citizen, ...)** и **PlaceUnit (FemaleCitizen, ...)** (последняя команда добавляет на карту крестьян женского пола). Во-первых, это поможет в борьбе с чрезмерно наплодив-

шимися зверями, а во-вторых, позволит тонко смоделировать новую карту, добиваясь баланса, который многим только снится.

Королевство и сопредельные

Теперь, когда основная модель новой карты готова, животные запущены и стратегия боя разработана, можно заняться редактированием вспомогательных скриптов, находящихся в отдельной папке. Все они имеют одну и ту же структуру и разбиты на блоки в соответствии с количеством игроков, принимающих участие в игре. Название блоков происходит от числа участников игры с добавлением слова **PLAYERS**, например, **16 PLAYERS**. Исключение составляет лишь первый блок, содержащий общие параметры, использующиеся независимо от того, сколько игроков играет на карте. Из всех параметров начального блока нас интересует лишь один: **ResourcePlacementLimit (N, MIN, MAX)**. Этой характеристикой задается минимальное (**MIN**) и максимальное (**MAX**) возможное расстояние (в клетках) между месторождением ресурса, заданного параметром **N** (вместо **N** могут стоять следующие значения: **Gold** — золото, **Steel** — железо, **Berry** — ягоды, **Tree** — деревья, **Stone** — камни), и центром базы любого игрока. Если ваша цель — сделать геймплей на своей случайной карте максимально динамичным, ставьте сюда значения пониже.

Начиная со второго блока файла, все параметры несколько меняют свой вид: перед ними ставится надпись **#define**. Не обращайте на нее внимания — она создана для служебных целей. Вот список основных характеристик, с которыми вы можете здесь столкнуться.

kMinIntElevation — самая высокая точка на вашей карте (в клетках).

kMaxIntElevation — самая низкая точка на вашей карте (также в клетках).

Все разнообразие рельефа Земли — от скалистых гор до болотистых равнин — можно реализовать на вашей карте. Стоит лишь немного поиграть с этими двумя параметрами.

kPercentLand — место на карте, занятое сушей (максимум — 1); оставшуюся площадь будет занимать вода. Замечание: значения для данного параметра устанавливаются следующим образом: **Between(.A, .B)**, где **A** — минимальное значение, а **B** — максимальное. Например, **Between(.70, .75).** Поставив сюда небольшое значение (скажем, в пределах **30** процентов), вы можете превратить свою случайную карту во вторую Венецию, дав простор для действия своим “водным” юнитам. ***Возможно проводить настоящие морские баталии с участием двух, трех и более флотилий.***

kHeightMapChaos — неравномерность распределения рельефа местности.

kMinimumStartPositionToMapEdge — минимальное расстояние (в клетках) между вашей базой и краем карты.

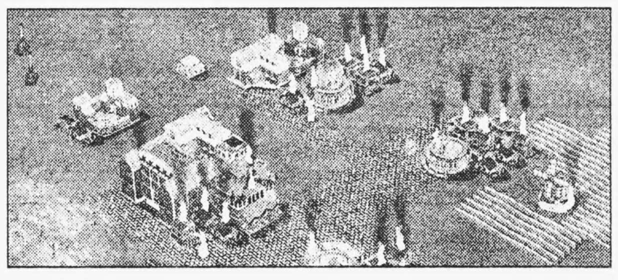
kMaxAngleBetweenTeamMembers — максимальный угол (в градусах) между базами игроков-напарников.

kPlayerPercentFlat — территория на карте (в процентах), занятая равнинами. Это опять к вопросу о рельефе.

kMaxResourceElevation — максимальная высота (в клетках), на которой может находиться месторождение какого-либо ресурса.

kResourceToEdgeDistance — минимальное расстояние (в клетках) от края карты до любого источника ресурсов.

kResourceToWaterDistance — минимальное расстояние (также в клетках) от воды до любого месторождения ресурсов. Совсем уж оттеснять ресурсы к центу карты или, наоборот, к периферии не советую, но ради эксперимента и новизны игровых ощущений можно попробовать и крайности.



Характеристикой вида **kXPerPlayer** определяется, сколько источников ресурса, имя которого указывается вместо **X**, находится в области, отведенной под одного игрока. Повышение значений параметров, имеющих такой вид, в лучшую сторону влияет на динамичность игрового процесса на случайной карте. Параметры вида **kXPerNeutral** определяют, сколько месторождений ресурса, указанного вместо **X**, располагается на нейтральной территории.

Здесь же мы можем обнаружить характеристики **kOilPerPlayer** и **kOilPerNeutral**, которые ни на что не влияют (вероятно, они использовались в самых ранних версиях игры), но позволяют нам сделать вывод о том, что первоначально в игре было шесть ресурсов, среди которых числилась нефть.

Далее следуют параметры леса:

kForestFreeRadius — величина леса (в клетках), находящегося на нейтральной территории;

kForestsPerPlayer — величина леса (также в клетках), находящегося на территории одного игрока;

kForestChaosLevel — хаотичность расстановки деревьев в лесу. Чем выше, тем более естественно выглядит лес.

И если до этого мы модифицировали геологический рельеф, то теперь нам открывается прекрасная возможность изменять рельеф биологический. ***Можно перекраивать на новый лад результат биогеоценотических взаимодействий живых организмов и неживой природной материи.*** Если быть проще, то можно засадить свою карту зелеными насаждениями... Кислорода от этого больше не станет — разработчики не предусмотрели в игре такой параметр — но вот на движении войск по карте подобная манипуляция отразится... Да еще как. А как насчет того, чтобы создать систему живых изгородей вокруг собственной базы?.. Зачатки смекалки — и вы сами придумаете такое, что все западные картоделы выпадут в осадок.

●●●

Мы подошли к финишной черте. Но прежде чем ее пересекать, хочу обратить ваше внимание, что в статье разобраны только самые важные параметры случайной карты — с остальными вы можете поработать сами, благо в этом нет ничего сложного. Равно как и нет ничего сложного в создании абсолютно нового типа карты, на котором было бы действительно интересно играть и вам, и вашим друзьям. Нужно только немного терпения и фантазии.

А остальное придет с опытом.

Автор: **Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)**

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Создание кампаний для Ил-2: Штурмовик

"Мой фантом, как зверь убитый,
На земле лежит разбитый,
Мне на нем уж больше не летать..."
(с) Народная песня

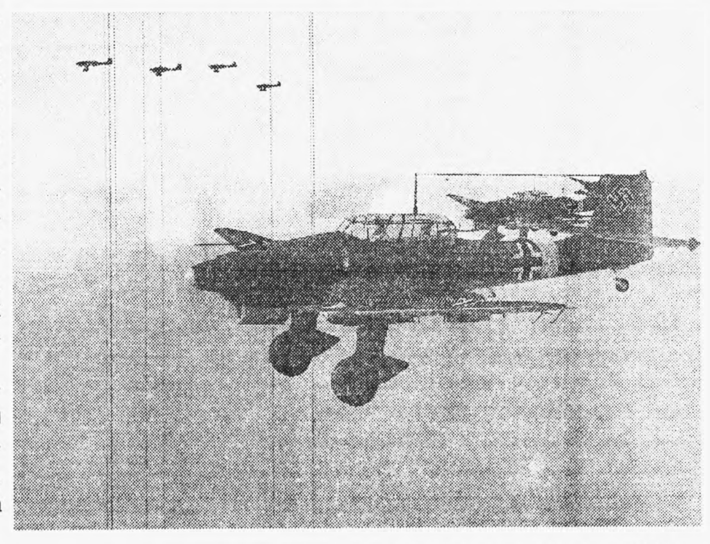
Истребитель уходит в крутое пике, преследую вражеский штурмовик. Заваливается на крыло, выходит в "кобру", садится на хвост оппоненту. Перекрестие прицела ложится точно на кокпит вражеского самолета. Гашетка-залп-дымный шлейф догорающего в овраге противника. Конец миссии, можно загружать следующую.

Увы, покоящийся на диске игры "Ил-2 Штурмовик" редактор миссий не позволяет создавать собственные кампании. Одиночные миссии — не более. Прочитав данный материал, вы сможете **создавать полноценные кампании**. Без помощи редактора не обойтись, но главный секрет не в этом.

Готовность номер один

Начнем с исследования игровой директории. Самой значимой для нас папкой из всех, что помещаются в директории с игрой, является **\Missions**, посвященная игровым миссиям. В ней размещаются три подкаталога: **\Campaign**, **\Net** и **\Single**. Первая соответствует миссиям кампании, вторая — мультиплеерным миссиям и третья — одиночным сценариям. Папки \Campaign и \Single имеют подкаталоги **\De** и **\Ru**, относящиеся соответственно к миссиям, где вы играете на стороне немцев, и заданиям, где вы защищаете честь нашей великой Родины.

В случае с одиночными сценариями каталоги \De и \Ru хранят в себе лишь директории, посвященные определенным миссиям. В таких директориях располагаются файлы с расширениями **.mis** и **.properties** (каждой миссии соответствует один *.mis- и один *.properties-файл). Первые содержат структуру миссий и могут быть отредактированы в местном редакторе миссий; роль последних сводится к хранению текста с описанием миссии.



В папках \De и \Ru, находящихся внутри директории \Campaign, можно обнаружить не только подкаталоги, несущие ответственность за

определенную кампанию (в папке \De — это \Bf-109; в \Ru — \IL-2 и \LaGG-3), но и ряд "общих" файлов, относящихся ко всем немецким (если вы находитесь в каталоге \De) или русским (если вы пребываете в директории \Ru) кампаниям. Самыми важными из этих файлов являются:

all.ini — в этом файле прописываются названия всех кампаний данного государства. О нем речь пойдет позже.

awardX.tga (где X — число от 0 до 7) — файлы с изображением наград, которые вы получаете в случае успешного завершения той или иной миссии кампании данной страны (чем выше число, стоящее на месте X, тем почетнее награда). Замените оригинальные медали своими или поменяйте немецкие ордена на советские. Немецкий летчик с красной звездой на груди — как вариант...

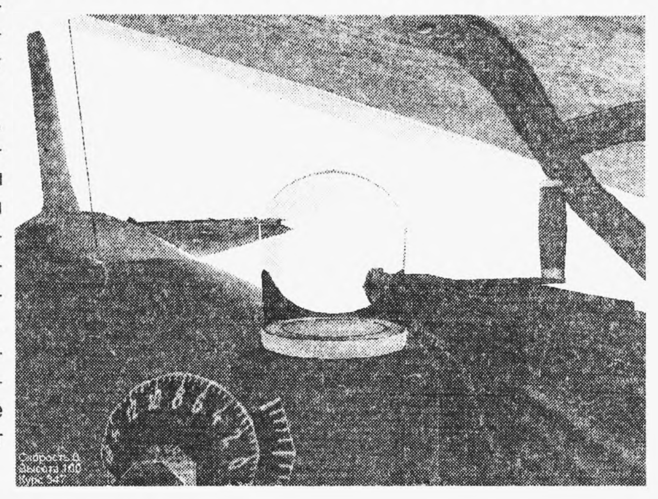
award_ru.properties — этот файл содержит список названий всех орденов, которыми вы можете быть награждены в кампаниях данной страны. Название каждого вида медали должно быть указано следующим образом: **X Name**, где X — число, обозначающее почетность награды (принимает значение от 0 до 6), а Name — имя последней. Посредством редактирования этого файла, а также файлов вида awardX.tga, можно создать абсолютно новую придуманную вами награду.

rank_ru.properties — в этом файле помещается список названий всех воинских званий, которые вы можете получить в кампаниях данного государства. Файл имеет ту же структуру, что и предыдущий, так что вам не составит труда его подредактировать.

icon.tga — файл с изображением символа государства (у немцев — это черный крест, у русских — красная звезда). Этот символ можно увидеть только в промежутках между миссиями, так что особого смысла его изменять нет. Разве что если красная звезда или черный крест вызывают у вас дикое отвращение...

На взлетной полосе

Среди внутренностей каталогов, посвященных отдельным кампаниям, можно обнаружить файлы с расширениями **.mis**, **.properties** и **.ini**. Первые два типа файлов содержат структуру миссий, входящих в состав кампании, и их описание. Отдельно хочется сказать о файле **info_ru.properties**, где хранится описание кампании. Если открыть файл в обычном виндоусовском "Блокноте", то обнаружится, что в нем обитают только параметры **Name** и **Description** (значения этих характеристик следуют через пробел после названий последних). Первый параметр определяет название кампании, а второй — текст ее предыстории.



Что касается типа файлов *.ini, то он представлен здесь лишь одним-единственным экземпляром — зато каким! — файлом **Campaign.ini**. Он содержит в себе список миссий, которые входят в состав той кампании, в директории которой вы находитесь.

Файл разбит на два тематических блока: **Main** и **list** (их названия заключаются в квадратные скобки). Первый раздел содержит в себе следующие параметры:

Class — данная характеристика определяет, на чьей стороне вы находитесь в данной кампании. У немецких кампаний значение местного параметра должно выглядеть так: **Class il2.game.campaign.CampaignBlue**, у советских — **Class il2.game.campaign.CampaignRed**.

EpilogueTrack — ролик, который будет проигрываться по окончании кампании (он должен располагаться в директории с игрой, в подкаталоге **\Intros**).

Во второй части файла Campaign.ini помещается список миссий (а точнее, соответствующих им *.mis-файлов), из которых состоит данная кампания (обратите внимание на то, что названия файлов с миссиями должны указываться полностью, то есть с учетом расширения **.mis**). Например:

[list]
Smolensk1.mis
Smolensk2.mis
Smolensk3.mis

В приведенном примере кампания состоит из трех миссий, первой из которых является Smolensk1.mis, а последней — Smolensk3.mis. Если на одной строке указать через пробел названия двух или более миссий, то компьютер будет случайным образом отбирать для игры одну из них.

В небе!

Внимание! Сейчас будет самое важное. Можно подредактировать оригинальные кампании посредством внесения коррективов в их предысторию, добавления в них миссий собственного производства и тому подобных преобразований. Но лучше создать свою кампанию — кампанию своей мечты. Сейчас этим и займемся.

Прежде всего, вы должны определиться, какую страну будет представлять играющий в вашей кампании, и в зависимости от этого создать под нее каталог в директории **\De**, если кампания — немецкая, и в **\Ru**, если она — советская (напомню, что обе директории можно найти по адресу: <Каталог игры>\Missions\Campaign).

Далее вам нужно прописать кампанию в файле **all.ini**, находящемся в одной директории с созданным вами каталогом. Чтобы сделать это, раскройте файл в любом текстовом редакторе и, отступив строку после надписи "**[list]**", вставьте строчку с одним-единственным словом — именем кампании, которым вы назвали созданный вами ранее каталог.

После этого поместите в папку с вашей кампанией *.mis-файлы со структурой задействованных в ней миссий, файлы с расширением .properties, содержащие описания всех заданий и кампании в целом (напомню, что за описание кампании отвечает файл info_ru.properties), и, наконец, файл Campaign.ini, структуру которого мы разбирали выше. Рекомендуется скопировать все эти файлы из директории, посвященной одной из оригинальных кампаний, с тем чтобы вам не пришлось создавать все эти файлы с нуля. Вам останется лишь заменить список миссий (тот самый, что помещен внутрь файла Campaign.ini), из которых состоит кампания, а также поменять значения некоторых ее параметров, о которых говорилось выше. К ним можно отнести характеристику **EpilogueTrack**, располагающуюся внутри файла Campaign.ini, и параметр **Name** из файла info_ru.properties.

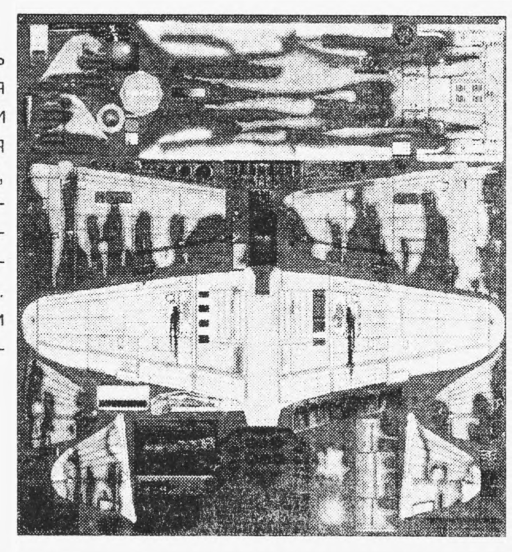
● ● ●

Наша эскадрилья уходит на задание. Падающее за горизонт солнце кидает пламенные блики на крылья наших "крылатых коней". И надпись End Mission не омрачит горизонт до самого завершения задания.

Вы знаете, как редактировать оригинальные кампании! Пора браться за дело. Создавайте в редакторе свои миссии. Объединяйте миссии в полноценные кампании. И играйте, играйте, играйте!

Примечание №1

Звезды на крыльях

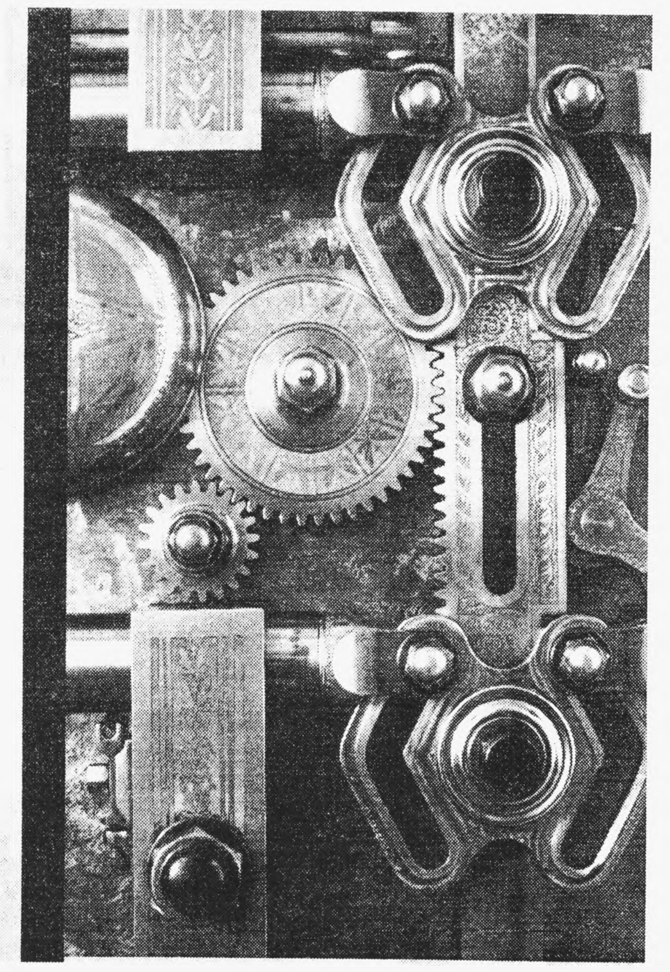


В игровой директории имеется одна очень интересная папка, которая называется **PaintSchemes** и имеет подкаталоги **Skins** и **Regiments**. Первый из них предназначается для хранения скинов всех игровых самолетов, а последний — для красующихся на них значков и символов. Картинки из обоих подкаталогов имеют формат ***.bmp** и могут быть изменены в любом графическом редакторе. Хотите придать своему самолету красивый и неповторимый облик? Открывайте "Фотошоп", и вперед.

Примечание №2

Совершенно секретно

Думаю, мало кто из вас, дорогие читатели, знает о том, что игровые ролики можно превратить в полноценные и вполне играбельные миссии. Чтобы сделать это, отыщите в игровой директории папку **Intros** и скопируйте находящиеся в ней ***.trk-файлы** по адресу: **<Каталог игры>\Missions\Single\Ru\Intros** (на месте каталога \Ru может стоять \De, если миссии — немецкие), предварительно создав каталог \Intros (его можно назвать и по-другому — суть от этого не изменится) и заменив расширение копируемых файлов на **.mis**. Теперь можете запускать игру и, зайдя в режим "Отдельные задания", определить тип задания как Intros (при этом вы должны выбрать нужное государство). После этого вам останется только выбрать само задание, и можно приступить к его выполнению. К слову сказать, переделанные из роликов миссии могут быть, как и все остальные, изменены в местном редакторе миссий.



КОДЫ, СЕКРЕТЫ, РЕСУРСЫ

- Стандартные коды
- Шестнадцатиричные коды
- Игровые ресурсы
- Easter Eggs

Коды, секреты, ресурсы

Наша рубрика **“Коды, секреты, ресурсы”** включает в себя несколько разновидностей кодов и секретов. Для вашего удобства они подразделяются по четырем категориям: “Стандартные коды”, “Шестнадцатиричные коды”, “Игровые ресурсы” и “Easter Eggs”.

Стандартные коды. То, что каждый из нас привык понимать под словом “коды”, “cheats” и так далее. Стандартные коды могут выглядеть как ввод неких команд в игре или, например, как замена каких-то значений в конфигурационных файлах игры. Основа “стандартности” кодов — никаких дополнительных программ, только пара-тройка пассов руками.

Шестнадцатиричные коды. Практически любая игра, будучи запущенной, хранит всякую необходимую ей информацию в оперативной памяти компьютера. Среди прочего, она хранит там информацию о том, сколько у вас здоровья, патронов, денег и так далее. Причем хранит она там эту информацию не хаотично, а по конкретным адресам. Зная, что по какому адресу находится, можно с помощью специальной проги туда отправиться и внести соответствующие изменения... тем самым изменив (увеличив, уменьшив) количество здоровья, патронов, денег и так далее. Так вот: указания, что по каким адресам лежит и на что лучше всего это дело заменять, и есть шестнадцатиричные коды. А программа, с помощью которой они используются, называется **Magic Trainer Creator (MTC)**.

Внимание! Программу **Magic Trainer Creator** вы найдете на нашем компакте: *“Игровая зона” — “Рубрики книги” — “Коды, секреты, ресурсы” — Magic Trainer Creator.* А инструкцию по использованию MTC вы отыщете в другом разделе компакта — *“Информация”*. Изучайте инструкцию, инсталлируйте MTC, и ваша игровая жизнь станет гораздо легче и насыщенней!



Игровые ресурсы. Советы по наиболее правильному выдиранию из игр всякого полезного добра: видеовставок, музыки, текстур, объектов, звуков и так далее. К победе над врагами вас эти советы не приведут, зато позволят, например, сразу посмотреть финальный ролик или устроить дома дискотеку под музыку из любимой игрушки.

Easter Eggs. Разработчики игр — тоже люди, и они тоже любят пошутить и посмеяться. Поэтому в создаваемые ими игры они часто помещают всякие скрытые приколы, которые называются

Easter Eggs (по-русски — *"пасхальные яйца"*). Easter Eggs — это некая ну очень хорошо запрятанная функция или шибко хитро заныканный объект, представляющие собой неофициальное глумление разработчиков над чем-либо: над собой, над издателем, над вами, над политическими событиями, над другими играми и вообще — над всем, над чем только можно.

Трейнеры. На компакте вы найдете еще один раздел, который тоже, по сути своей, относится к разряда кодов и секретов. Трейнеры — это маленькие удобные программки, сделанные на основе шестнадцатиричных кодов. Подробно о том, как они создаются и что собою представляют, вы можете прочесть там же на компакте. И учтите: помимо трейнеров, в том разделе могут встречаться редакторы по работе с игровыми параметрами, сохраненки и всякое прочее добро!

Коды, секреты, ресурсы. Все предлагаемые вашему вниманию коды и секреты нами тщательно проверены и стопроцентно работоспособны. Но, тем не менее, мы не можем гарантировать, что все это заработает на пиратских и/или русифицированных версиях игр. Скорее всего — да, и еще как заработает! Но абсолютных гарантий мы дать не можем, т.к. пираты иногда могут продавать какую-нибудь раннюю недоделанную версию игры, а русификаторы могут подчас так игру перекурочить, что ее потом родная мама не узнает. Но, на крайний случай, если, например, вдруг не подойдут стандартные коды, то — отыщутся трейнер или шестнадцатиричные коды, так что — с нами вы всегда останетесь в выигрыше!

Все лучшее из мира кодов и секретов — в вашем распоряжении. Мы желаем вам отлично провести время и победить во всех играх!

Aliens Versus Predator 2

Стандартные коды

Находясь в игре, нажмите **Enter** и вводите коды. После кода обязательно **поставьте пробел**!

mpcanthurtme — режим бога.
mpschuckit — все оружие и боеприпасы.
mpsmithy — добавить брони.
mpkohler — добавить патронов.
mpsixthsense — режим прохождения сквозь стены.
mpicu — вид от третьего лица.
mptachometer — показать скорость.
mpgps — показать координаты.

Alone in The Dark 4

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки: **alone4.exe wizardmaster**. В игре в окне, где находятся предметы, вы увидите специальное "читерское" меню.

Шестнадцатиричные коды

Бессмертие — **43534E (90)**, **43534F (90)**, **435350 (90)**.

Бесконечное сохранение — **448C2B (90)**, **448C2C (90)**, **448C2D (90)**, **448C2E (90)**.

Бесконечное оружие — **449113 (90)**, **449114 (90)**, **448E95 (EB)**, **448E96 (00)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\dialog*.wav — диалоги, звучащие в игре.
<Каталог игры>\movies*.bik — мультики.
<Каталог игры>\sound2*.wav — еще звуки.

Anachronox

Стандартные коды

Откройте файл **<каталог игры>\anox\data\CONFIGS\Default.cfg** любым тестовым редактором, предварительно сделав резервную копию этого файла. Найдите строку **set debug 0** и поменяйте 0 на 1, чтобы включить режим кодов. Во время игры нажмите "~" для вызова консоли и введите коды.

invoke 1:86 — разрешить ввод кодов.
battlewin — победить.
noclip — проходить сквозь стены.

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **anox.exe**
Деньги — **55D093C (90)**, **55D093D (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\anoxdata\music\mp3*.mp3 — музыка. В подкаталогах тоже музыка.

<Каталог игры>\anoxdata\sound\dialog\<подкаталог>\mp3*.mp3 — диалоги.

Arcanum

Стандартные коды

Начните игру. Запомните текущее количество денег и сохранитесь. С помощью HEX-редактора откройте файл сохраненной игры, например, **Slot0000.tfaf**. Переведите текущее количество денег в шестнадцатеричный код и ищите значение в Slot0000.tfaf. Скорее всего, результат будет только один. Например, у вас было **23123** монет. В шестнадцатеричном коде будет **5A53**. Но в файле все выглядит несколько иначе: **535A**. Найдите это значение и измените его на любое требуемое. Например, на **FFFF**. Теперь осталось только загрузить сохраненную игру и наслаждаться жизнью. А если деньги снова кончатся, просто повторите процедуру заново.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\dlg*.dlg и **<каталог игры>\modules\vormantown\dlg*.dlg** — диалоги в текстовом виде. Заключены в фигурные скобки **{}**. При желании можно изменить содержание с помощью текстового редактора.

<Каталог игры>\data\mes*.mes, **<каталог игры>\modules\Arcanum\mes*.mes** и **<каталог игры>\modules\vormantown\mes*.mes** — сообщения, которые выдает игра.

<Каталог игры>\data\oemes*.mes — названия предметов и персонажей.

<Каталог игры>\data\TIGCahce\movies*.bik — заставки с логотипами и эмблемами фирм-производителей.

<Каталог игры>\modules\Arcanum\movies*.bik — мультики.

<каталог игры>\modules\Arcanum\sound\music*.mp3 — музыка.

<Каталог игры>\modules\Arcanum\TIG-Cache\sound*.* — звуки в **.wav** и **.mp3**.

Шестнадцатиричные коды

В игре запомните или запишите количество денег у вашего персонажа. Сохраняйтесь и выходите. Переводите количество денег в шестнадцатиричный код. Например, денег у вас ни много ни мало 30000 монет. Это число есть ничто иное, как 7530 в шестнадцатиричной системе счисления. Теперь открывайте вашу сохраненку в любом редакторе и ищите по контекстному поиску строку **75 30 00 00 77 00 00**. Результат, скорее всего, будет только один. В этой строке первые два байта и есть ваши кровно заработанные золотые. Меняйте в соответствии со своей жадностью и наслаждайтесь ролью Рокфеллера.

Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

Стандартные коды

Откройте файл **baldur.ini** в корне игры любым текстовым редактором. Найдите комментарий **[Program Options]**. Поместите туда такую строку:

Debug Mode=1

Начните игру. Нажмите **[Ctrl][Space]**, чтобы активизировать консоль. Вводите коды, нажимая после каждого из них **[Enter]**.

CLUAConsole:SetCurrentXP(XXX) — уровень опытности героев, где **XXX** — величина, которая может быть не более **2950000**. Действует только на выбранного в данный момент персонажа.

CLUAConsole:AddGold(XXX) — количество золота, где **XXX** — значение.

CLUAConsole:ExploreArea() — показать карту.

CLUAConsole:CreateItem(id) — добавить предмет, **id** — название предмета.

CLUAConsole:CreateItem("[название предмета]",[номер]) — добавить несколько предметов.

Горячие клавиши. Введите **CLUAConsole:EnableCheatKeys()**, чтобы разрешить их использование.

[Ctrl] + R — вылечить героя.

[Ctrl] + J — переместить героя (или всех выделенных героев) на указанную курсором позицию.

[Ctrl] + T — вылечить персонажа и устранить действие заклинания.

[Ctrl] + Y — убить выбранного монстра.

Battlecruiser Millenium

Шестнадцатиричные коды

Для игр такого жанра одна из самых главных проблем — деньги. Попробуем ее решить. По адресу **0147A8FF** лежат ваши потом и кровью заработанные кредиты. Изменяйте соответственно. Вот только в сетевой игре это вам вряд ли поможет: узнают — выкинут с сервера. Также необходимо добавить, что значение следует изменять с особой осторожностью, так как в четырех случаях из пяти игрушка вылетает. Так что не жадничайте особо сильно и используйте разные программы для прописывания и изменения значений. Если же совсем ничего не получается сделать, попробуйте изучить значения по адресам **015CABC3** и **01611CF0**.

Игровые ресурсы

Эта игра — просто настоящий кладезь различных ресурсов. Тут тебе и музыка, и звуки, и текстуры, и анимированные трехмерные модели. И все это в открытом виде: бери — не хочу. Расскажем обо всем по порядку.

<Каталог игры>\data — файл шрифта, используемого в игре, и несколько ini'шек с параметрами. Тут же лежат и два архива: один с трехмерными модельками миров, другой — с файлами сценариев (как можно судить по названию) с файлами непонятного расширения.

<Каталог игры>\docs — директория, в которой можно найти полное описание игры.

<Каталог игры>\gfx\avi — видеофрагменты взрывов и прочих межгалактических эффектов в известном формате.

<Каталог игры>\gfx\frontend — текстуры, предварительно запакованные в пять архивов, соответственно их предназначению. Так и нагляднее, и нам проще выдирать.

<Каталог игры>\gfx\sfx — текстуры интерфейса самого геймплея, плюс текстуры выстрелов, взрывов и прочие полезные картинки.

<Каталог игры>\gfx\skybox — папка с фрагментами космоса, видимого в различных системах и галактиках.

<Каталог игры>\models — модельки в формате ***.3d**, а также, в каталоге **<каталог игры>\models\textures**, — текстуры к ним.

<Каталог игры>\pte2\ptetex — еще одна папка с текстурами самого различного предназначения.

<Каталог игры>\pte2\stetex — а здесь лежат текстуры всех планет и миров, которые вам могут встретиться в игре (ровно 41 штука!).

<Каталог игры>\save — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\shots — папка со скриншотами.

<Каталог игры>\soundfx — в основном каталоге лежат архивы звуков соответственно их принадлежности — природа, офицеры, главный компьютер, звуки костюма (в режиме FPS). Также в папке есть поддиректории, подробнее о которых ниже.

<Каталог игры>\soundfx\music — музыка из игры.

<Каталог игры>\soundfx\officers — различные реплики офицеров, упакованные в соответствии с работой каждого.

<Каталог игры>\soundfx\pilots — реплики пилотов различных рас и кораблей соответственно их настроению.

Black & White

Стандартные коды

Не код, но просто прикол, оставленный разработчиками. Установите в Windows дату **1 апреля 2001 года** и запустите игру. Теперь ваши монстры будут оставлять на земле следы в виде улыбающихся мордочек.

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл:**runblack.exe**.

Суперперсонажи (super creatures) — **4C3BD5 (BC)**, **4CFC18 (90)**, **4CFC19 (90)**, **4CFC1A (90)**, **4D7AAB (90)**, **4D7AAC (90)**, **4D7AAD (90)**, **4CFF5C (90)**, **4CFF5D (90)**, **4CFF5E (90)**, **4CFCAF (90)**, **4CFCB0 (90)**, **4CFCB1 (90)**, **4CFCB2 (90)**, **4DF73F (90)**, **4DF740 (90)**, **4DF741 (90)**, **4CFF2E (90)**, **4CFF2F (90)**, **4CFF30 (90)**, **4CFB66 (90)**, **4CFB67 (90)**, **4CFB68 (90)**, **4D7A32 (90)**, **4D7A33 (90)**, **4D7A34 (90)**, **4CFA8E (90)**, **4CFA8F (90)**, **4CFA90 (90)**, **4D027D (90)**, **4D027E (90)**, **4D027F (90)**, **4DF647 (90)**, **4DF648 (90)**, **4DF649 (90)**.

Неуязвимые юниты (invincible units) — **5EC3F3 (90)**, **5EC3F4 (90)**, **5EC3F5 (90)**.

Бесконечный подъем (infinite pickup) — **617178 (90)**, **617179 (90)**, **61717A (90)**.

Юниты не нуждаются в пище (followers do not eat) — **6EAD5F (90)**, **6EAD60 (90)**, **6EAD61 (90)**, **6EAD62 (90)**, **6EAD63 (90)**, **6EAD64 (90)**, **6EAD77 (90)**, **6EAD78 (90)**, **6EAD79 (90)**, **6EAD7A (90)**, **6EAD7B (90)**, **6EAD7C (90)**.

Бесконечная мана (infinite manna) — **7049B2 (90)**, **7049B3 (90)**, **7049B4 (90)**, **7049B5 (90)**, **7049B6 (90)**, **7049B7 (90)**.

Персонажи быстро учатся (creatures learn fast) — **4C3BD5 (BC)**.

Capitalism 2

Стандартные коды

Для того чтобы активировать режим кодов, введите **SHIFT+6789** и нажмите **OK**. Теперь, если все правильно введено, появится всплывающее окошко. После этого вводите **ALT+C** и получите 10000000 долларов.

CIA Operative: Solo Missions

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки в таком виде: **Solomisons.exe -console**.

Теперь в игре можно будет вызвать консоль клавишей "~".

GOD — режим бога (god mode).

FLY — режим полета.

NOTARGET — враги больше вас не хотят.

NOCLIP — прохождение сквозь стены.

MAP X? — замените "?" числом от 1 до 6, чтобы прыгнуть на соответствующий уровень.

TIMESCALE X — ускорить игру, X — любое число (значение по умолчанию равно 1).

ENDGAME — титры (работает, если вы в данный момент играете).

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **ciao.exe**

Бессмертие — **46AC77 (D9)**, **46AC78 (9A)**, **46AC79 (2C)**, **46AC7A (03)**, **46AC7B (00)**, **46AC7C (00)**, **46AC7D (90)**, **46AC7E (90)**, **46AC7F (C7)**, **46AC80 (05)**, **46AC81 (A8)**, **46AC82 (DA)**, **46AC83 (27)**, **46AC84 (02)**, **46AC85 (00)**, **46AC86 (00)**, **46AC87 (80)**, **46AC88 (41)**, **46AC89 (90)**, **46AC8A (90)**, **46AC8B (E9)**, **46AC8C (36)**, **46AC8D (5C)**, **46AC8E (FE)**, **46AC8F (FF)**.

Патроны — **454BD3 (90)**, **454BD4 (90)**, **454BD5 (90)**, **454BD6 (90)**, **454BD7 (90)**, **454BD8 (90)**, **454BD9 (90)**, **4508C1 (E9)**, **4508C2 (B1)**, **4508C3 (A3)**, **4508C4 (01)**, **4508C5 (00)**, **4508C6 (90)**.

Игровые ресурсы

Игра, конечно, короткая, простая, с нелепыми глюками и приколами. Проходится за полчаса. Но зато можно неплохо поиздеваться, а может быть, как знать, и довести ее до ума самостоятельно. Короче говоря, конструктор Lego — сделай сам свою игру (она же ведь на движке Half-Life).

<Каталог игры>\main\scripts*.* — скрипты. Файл **ai.script** содержит параметры врагов, которые можно изменять с помощью простейшего текстового редактора (например, "Блокнота"). Тупее их делать

уже некуда, а вот прикольнее — можно попробовать.

<Каталог игры>\main\skins*.tga — скины персонажей. А не перерисовать ли их под наших лекторов?

<Каталог игры>\main\sound\<подкаталог>*.wav — голоса. Забавно было, когда, умирая, он сказал, что все-таки ставит мне зачет (продолжаем институтскую тематику).

<Каталог игры>\main\gfx\<подкаталог>*.tga — графические элементы.

<Каталог игры>\main\maps*.bsp — карты игры. Для редактирования подойдет редактор карт для Quake2/Quake3/Half-Life и им подобных. Осталось теперь только здание родного института нарисовать. А можно попробовать вставить сюда карту от Quake, например, или наоборот. Область применения ограничивается только вашей фантазией.

<Каталог игры>\main\models*.md2 — модели персонажей и объектов. Тоже можно поковырять каким-нибудь редактором от Q2/Q3/HL.

<Каталог игры>\main\textures*.tga — текстуры. Что означала надпись на стене казино, "Цубстбуя сцдстjiиббім?", я так и не понял, но некоторые текстуры на что-нибудь да сгодятся.

Ну вот. Осталось только название придумать для получившейся игры. "Student Operative: Solo Sessions", думаю, подойдет...

Comanche 4

Шестнадцатиричные коды

008D244C, 00C9DBD8 — патроны для пулемета.

6686C98, **66858DE**, **6686D4A**, **66BA274** — броня. Изменяйте значения осторожно, так как иногда игрушка просто не реагирует, а иногда вообще виснет или вылетает.

008D22F3, **008D22F4**, **00C9DBF8**, **00C9DBFA** — а по этим адресам лежат ловушки для ракет.

Command & Conquer: Renegade

Игровые ресурсы

Давненько **Westwood** не баловала нас хорошими стрелялками от первого лица. "Ренегад" получился на редкость добротной и качественной игрой. Вот только одна незадача с ней. Казалось бы, ресурсы хранятся в стандартных Westwood'овских архивах с расширением **.mix**. Но они не открываются соответственными программками (типа **XCC Mixer**'а). Тем не менее кое-что мы все-таки вытащить сможем. Например, звуки. Использовать для вивисекции будем знаменитую программку **GameAudioPlayer**. От себя хочу сказать, что эта программка является одним из немногих универсальных экстракторов звуков и музыки. Единственные два ее недостатка (по моему субъективному мнению) — это невозможность вытаскивания midi'шек и относительно медленная скорость работы. Второе и понятно: попробуйте быстро просканировать каждую ссылку в адресах файла на предмет нахождения дюжины поддерживаемых звуковых форматов. Итак, сканируемый файл — **always.dat**. При этом вы найдете около 10000 (!) звуков и музыкальных треков из игры. Также можете просканировать файлы с названиями **Mxx.mix**, где **xx** — число от 0 до 13. Все эти файлы находятся в директории **<Каталог игры>\Data**.

Также, порывшись в папке **<Каталог игры>\Data\Movies**, вы найдете 14 роликов в формате **.bik**. В папке **<Каталог игры>\Data\save** лежат ваши сохраненки, а в директории **<каталог игры>\Data\config** — настройки управления. Однако если открытие первых файлов вам ничего не даст, открытие файлов конфигурации с помощью стандартного "Блокнота" позволит вам изменить их, не загружая саму игру.

Commandos 2: Men of Courage

Стандартные коды

Коды уровней для различных уровней

сложности, вводятся в меню **Single Player Game**:

Stage1: **NORMAL — XHGDR**, **HARD — PLKUM**, **VERY HARD — PVTSL**;

Stage2: **NORMAL — WKUC4**, **HARD — JE5SH**, **VERY HARD — SKDJF**;

Stage3: **NORMAL — YSM51**, **HARD — DFY3B**, **VERY HARD — 3DYNG**;

Stage4: **NORMAL — B7D8F**, **HARD — K9D3H**, **VERY HARD — 9BG3S**;

Stage5: **NORMAL — 3GHSL**, **HARD — NMWQ9**, **VERY HARD — KJWJK**;

Stage6: **NORMAL — AZLM1**, **HARD — 16G3L**,**VERY HARD — E2J7H**;

Stage7: **NORMAL — JAHSG**, **HARD — WL3CZ**, **VERY HARD — ZX78Y**;

Stage8: **NORMAL — UN63A**, **HARD — LPQ6T**, **VERY HARD — TRIB4**;

Stage9: **NORMAL — VAZ2P**, **HARD — SRCM8**, **VERY HARD — TRD78**;

Stage10: **NORMAL — 9TT5W**, **HARD — PAEN8**, **VERY HARD — 1LPQD**.

Игровые ресурсы

Из этого представителя игровой индустрии мы будем вытаскивать звуки. Соответственно, нам понадобится небезызвестная программа **GameAudioPlayer**. Оперируемый файл — **Data2.pck**, лежащий в директории игры; это при максимальной установке. В ином случае этот файл можно найти на одном из компактов с игрой. Здесь собрана вся музыка и все звуки, которые весьма и весьма неплохи.

Desperados: Wanted Dead or Alive

Стандартные коды

Нажмите левый **Shift** и **F11** одновременно во время игры. У вас должно появиться окно, в которое можно ввести коды (если не появляется, см., как сделать это окно доступным, в разделе "Шестнадцатиричные коды").

TIMELESS — альтернативная пауза.

MEDIC — включить/выключить тактический дисплей.

EPITAPH — дисплей готовности к победе.

WHATS MY DESTINY — показать/убрать краткие заметки.

POWERMAN — получить пистолет.

SCHNEIDER — альтернативный выход из игры.

HOLLOW MAN — включить/выключить невидимость.

SUPERSONIC — показать/убрать дисплей уровня шума, насколько вы слышны для врагов.

ZEUS — включить/выключить помощь богов (щелкните на световое пятно и поджарьте врага!).

CLINT — победить.

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **game.exe.**

Бесконечные карты — **50F7DA (90)**, **50F7DB (90)**, **50F7DC (90)**, **50F7DD (90)**, **50F7DE (90)**, **50F7DF (90)**, **50F7E0 (90)**.

Бесконечные заплатки — **4541FC (90)**, **4541FD (90)**, **4541FE (90)**, **4541FF (90)**, **454200 (90)**, **454201 (90)**, **454202 (90)**.

Бесконечный газ — **4547EE (90)**, **4547EF (90)**, **4547F0 (90)**, **4547F1 (90)**, **4547F2 (90)**, **4547F3 (90)**, **4547F4 (90)**, **454B18 (90)**.

Бесконечный динамит — **59D5B8 (90)**, **59D5B9 (90)**, **59D5BA (90)**, **59D5BB (90)**, **59D5BC (90)**, **59D5BD (90)**, **59D5BE (90)**.

Бесконечные патроны — **46E7E5 (90)**, **46E7E6 (90)**, **46E7E7 (90)**, **46E7E8 (90)**, **46E7E9 (90)**, **46E7EA (90)**, **46E7EB (90)**, **46F3D2 (90)**, **46F3D3 (90)**, **48CBFD (90)**, **48CBFE (90)**, **48CBFF (90)**, **48CC00 (90)**, **48CC01 (90)**, **48CC02 (90)**, **48CC03 (90)**.

Пистолет не перегревается — **48F13A (90)**, **48F13B (90)**, **48F13C (90)**, **48F13D (90)**, **48F13E (90)**, **48F13F (90)**.

Невидимость — **691AE4 (01)**.

Сделать доступным окно ввода кодов (коды см. выше в разделе "Стандартные коды") — **1759E09 (01)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\game\data\interface\dialogs\<любой подкаталог>*.wav — диалоги и голоса персонажей. Пригодится для сэмплов. А если вы сторонник всего русского, то можете озвучить своим голосом, тем самым русифицировав игру.

<Каталог игры>\game\data\sounds*.wav. Это уже кое-что поинтересней диалогов — это звуки из игры! Некоторые пригодятся в качестве сэмплов или для озвучивания событий в Windows. Можно откопать всякие вопли и крики. Оригинально будет смотреться игра, если раненные или напуганные персонажи вдруг заголосят русскими ругательствами. Можно издеваться над игрой так, как вам вздумается.

<Каталог игры>\game\data\musics*.wav — музыка из игры.

Disciples II: Dark Prophecy

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите нижеследующие коды. После ввода опять нажмите **Enter**.

moneyfornothing — добавить по 9999 единиц золота и маны.

borntorun — добавляет action points для всех членов вашей команды.

help! — лечит всю команду.

wearethechampions — немедленно выиграть миссию.

loser — немедленно проиграть миссию.

herecomesthesun — открыть всю карту.

paintitblack — закрыть всю ранее не открытую карту.

givepeaceachance — мир со всеми расами.

badtothebone — война со всеми расами.

cometogether — альянс со всеми нациями.

Disciples: Sacred Lands

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите коды:

Givememoney — дать 5000 маны и столько же золота.

Givemeanotherchance — воскресить все погибшие юниты при условии, что есть еще хоть кто-то живой.

Letmemove — возможность продолжать движение.

Makemestronger — восстановить здоровье.

Nowicanseeyou — открыть всю карту.

Nobodycanbeatme — мгновенная победа.

Wouldyou? — альянс со всеми сторонами.

Dragonriders: Chronicles Of Pern

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\gamedata\movies*.bik — мультики.

<Каталог игры>\gamedata\music*.wav — музыка.

<Каталог игры>\gamedata\sound*.wav — звуки и звуковые эффекты.

<Каталог игры>\gamedata\speech*.wav — диалоги персонажей.

DroneZ

Шестнадцатиричные коды

С этой игрушкой есть некоторые проблемы, так как фактические адреса параметров динамически меняются. Так что данные адреса могут иногда не работать.

00686CA0, 00686CA1, 00686CA2, 07D24A70, 07D24A71, 07D24A72 — энергия щита (изменять надо по всем адресам, желательно все заморозить для большей уверенности, так как по разным адресам прописаны разные значения).

07D24888, 07D24889, 07D2488A — броня (изменять по всем адресам).

Игровые ресурсы

В этой игрушке все предельно просто и понятно: все текстуры и звуки, используемые в игре, лежат в открытом виде, бери — не хочу. Текстуры, соответственно, в папках **<Каталог игры>\Common\modelz\tex**, **<каталог игры>\Intrface\modelz\tex** и **<каталог игры>\PlayerZ\modelz\tex**.

Соответственно, в **Common** лежат текстуры уровней, оружия и игрового интер-

фейса, в папке **Intrface** — текстуры меню, а в **PlayerZ** — текстуры игроков и управляемых компьютером моделей.

Звуки находятся в папках **<Каталог игры>\Common\modelz\snd**, **<Каталог игры>\Intrface\modelz\snd**, **<каталог игры>\PlayerZ\modelz\snd**.

Где что лежит, можно понять, пользуясь вышеописанным примером с текстурами. Также посмотрите в папку **UnitZ**. Там в различных папках лежит еще одна подборка текстур и звуков. Большинство из текстур игры можно использовать для освежения игрушек типа **Unreal**, **Quake**, **Counter-Strike**. Они все выполнены в футуристическом кибернетическом стиле и, несмотря на некоторую свою примитивность и однообразность, способны создать контраст в вышеупомянутых играх.

Druuna

Стандартные коды

Коды активируются через консоль. Если код был введен правильно, вы услышите звуковой сигнал.

CHEATON — активировать режим кодов.

OGGOK — получить весь инвентарь.

ABRHAM21 — показать все карты.

LUCEOK — включить освещение на темных уровнях.

Также вы можете использовать коды для получения различных костюмов: **DRUUNA1**, **DRUUNA0**, **DRUUNA2**, **DRUUNA3**, **DRUUNA4**, **DRUUNA5**, где **DRUUNA0** — ваша нормальная одежда.

Dune 3

Стандартные коды

В очередной раз бороздя просторы всемирной Сети, я наткнулся на очень интересную игру. Посмотрев на ее название, я не поверил собственным глазам. Однако когда протер их и посмотрел на скриншоты, выкачал игрушку и включил. И мои самые нелепые ожидания оправдались. Это была старая добрая "Дюна" с улучшенным интерфейсом и управлением! Теперь войска можно выделять и отдавать приказы мышкой. Моей радости не было предела. И, как старый дюноман, я решил порадовать вас, читатели. Закачать игру можно с сайта ***www.freeware.ru*** из раздела игр. Следующие коды взяты с официального сайта игры — **http://amonit.boom.ru**.

Создайте ярлык для основного exe'шника программы и в пути пропишите **-debug**. Это даст вам доступ к следующим комбинациям горячих клавиш:

Alt+G — неуязвимость всех ваших войск и строений.

Alt+S — показать всю карту.

Alt+W — немедленная победа.

Alt+L — немедленное поражение.

Alt+I — информационное окошко.

В заключение хотелось бы сказать, что игра была сделана почти нашим соотечественником из гарного города Киева и имеет уникальный, собственнолично им сделанный движок.

Шестнадцатиричные коды

Спайс — основа жизни. Чем его больше, тем лучше. А когда его нет — помочь вам может изменение адреса **0068B4A4**. Эта небольшая финансовая махинация заполнит ваши хранилища настолько, насколько вы сами пожелаете. Значение работает для любого дома.

Dungeon Siege

Стандартные коды

В процессе геймплея нажмите **Enter** и вводите:

+zool — неуязвимость.

+drdeath — максимальные повреждения.

+sixdemonbag — добавить по 150 единиц ко всем параметрам.

+loefervision — отключить туман.

+xrayvision — убрать текстуры.

+checksinthemail — дать много золота.

Для выключения перечисленных выше кодов набирайте то же самое, только со знаком "**-**".

Emperor: Battle For Dune

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **game.exe**

Бесконечные деньги — **53CDE7 (90)**, **53CDE8 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики.

На каждом диске с игрой есть файл **d:\music\music.bag**. Скопируйте его на жесткий диск, переименуйте в music.mp3 и слушайте на здоровье.

Empire Earth

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Enter** и вводите:

my name is methos — получить все ресурсы и открыть карту.

Atm — добавляет 1000 единиц золота.

you said wood — добавляет 1000 единиц древесины.

rock&roll — то же самое, только для камня.

creatine — аналогично для железа.

asus drivers — открыть карту.

somebody set up us the bomb — мгновенная победа.

ahhhcool — мгновенное поражение.

the big dig — потерять все ресурсы.

boston rent — потерять все золото

uh, smoke? — потерять всю древесину.

Europa Universalis 2

Стандартные коды

Для того чтобы получить доступ к кодам, нажмите **F12**. Появится консоль. В нее вводите коды, потом нажимайте снова **F12** и еще нажмите любую кнопку, чтобы вернуться в игру.

Polo — более эффективная торговля.

Richelieu — возможность контролировать войска противника.

Pappenheim — убрать "туман войны".

Columbus — открыть всю карту.

Gustavus — увеличить технологический уровень производства наземных юнитов.

Drake — то же самое, только с военно-морскими войсками.

Cromwell — увеличить отдачу производства.

Oranje — увеличить до +3 стабильность.

Cortez — больше на карте не будет местных жителей.

Alba — и повстанцы вас доставать не будут.

Tilly — да и противника теперь разбить проще простого.

Montezuma — получить 50000 буказоидов.

Pocahontas — дает 6 колонистов.

Dagama — дает 6 купцов.

Vatican — то же самое, только дипломатов.

Loyola — и еще раз то же самое, только с миссионерами.

Swift — увеличивает население столичного города на 10000.

Peterthegreat — нет предела производства войск.

Russianhordes — добавляет "пушечного мяса" (необходимо для производства солдат).

Difrules — вот и он самый, режим бога.

Robespierre — бесплатные реформы.

F.A. Premier League Manager 2002

Шестнадцатиричные коды

Откройте вашу сохраненную игру в любом шестнадцатиричном редакторе. Ищите строку **E296F0**. Заменив значения в ней на **00 00 00 80 74 D2 CA 41**, получите 900000000 американских буказоидов.

F1 Racing Championship

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\databin\video\<любая папка>*.bik — мультики.

Gangsters 2: Vendetta

Стандартные коды

Если вместо имени гангстера "по умолчанию" (Joey Bane) ввести **bangagong**, ваш советник даст вам информацию обо всех других гангстерах. А если ввести **00**, все ваши наемники будут иметь по пять звездочек умений.

Ghost Recon

Стандартные коды

Находясь в игре, нажимайте **Enter** на цифровой клавиатуре и вводите:

Autowin — выиграть миссию.

Autolose — проиграть миссию.

Unlockheros — открыть персонажей-героев.

Superman — неуязвимость для себя.

Teamsuperman — неуязвимость для всей команды.

Shadow — невидимость для себя.

Teamshadow — невидимость для всей команды.

Run — увеличить скорость.

Refill — обновить инвентарь.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Data\Save — сохраненные игры и конфиг каждой кампании.

<Каталог игры>\Data\Shell\Art — текстуры интерфейса и иконок в формате ***.rsb**.

<Каталог игры>\Data\Shell\Strings.txt — элементы "русификации".

<Каталог игры>\Data\Video — рекламные, вступительный и конечный видеоролики.

<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Kits — в этой папке лежат некоторые настройки персонажей, оружия, предметов и прочих элементов. Все открывается стандартным "Блокнотом".

<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Map — карты миссий, разбитые по их номерам.

<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Mission — а здесь сами миссии, открываемые и изменяемые штатным, прилагающимся к игре редактором.

<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Sound — звуки, разбросанные по подкаталогам. Проблем с разбором не возникнет.

<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Textures — различные текстурки во все том же формате ***.rsb**.

<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Video — видеоролики, встречаемые на разных этапах игры.

А вот в основном каталоге игры вы найдете несколько файлов, написанных на новом языке гипертекста **XML**. Это файлы **best_times.xml**, **options.xml**, **unlocked_heroes.xml**, **unlocked_missions.xml**. И если первые два не представляют особого интереса, то вот последние могут заинтересовать. Дополнив их по аналогии с уже имеющимися строками, можно получить новых персонажей-героев и открыть миссии.

Global Operations

Шестнадцатиричные коды

С этой игрушкой все не так-то просто. Во-первых, при попытке выйти в **Windows** и при дальнейшем возвращении в игру она вырубает миссию, которую вы начали, и возвращает вас в экран **Main menu**. Во-вторых, изменения сразу же после возвращения в игру исчезают, как будто их не было вовсе. В-третьих, чтобы изменения получили физический, а в нашем случае материально-денежный вид, необходимо кого-то убить, то есть изменить их реальное, бывшее до изменения количество.

Так что последовательность такая. Вы загружаете игру и создаете новую. Выбираете класс персонажа (соответственное ему количество денег) и выходите в Windows. Изменяете параметр и сразу же его замораживаете. Возвращаетесь в игру

и создаете новую игру. Первый раз покупаете минимум, убиваете кого-нибудь в игре (только желательно врага!) и сами умираете. После этих нехитрых манипуляций все должно получиться. А сами адреса денег вот: **0218B908**, **0218B93A**, **0220FB68**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\Globalops — текстовые файлы с расширением **.cfg**, находящиеся в этой папке, могут представить некоторый интерес.

<Каталог игры>\Globalops\attributes — а в этой папке текстовые файлы гораздо интереснее, особенно файлы **AI.txt** и **singleplayer.txt**.

<Каталог игры>\Globalops\clientstats\images — картинки интерфейса, включая иконки предметов и оружия.

<Каталог игры>\Globalops\Music — несколько музыкальных композиций.

<Каталог игры>\Globalops\Profile — созданные профили и конфигурации их.

<Каталог игры>\Globalops\Sounds — звуки, разбитые для удобства по поддиректориям.

<Каталог игры>\Go.bik — стартовый ролик в формате ***.bik**.

Grand Prix World

Стандартные коды

Вводите следующие коды вместо имени игрока:

Monopoly — для того чтобы выигрывать каждую гонку;

Grand prix world 2 — для получения после каждой гонки по 8 очков.

GTA2

Easter Eggs

На втором уровне в самом центре города есть танк. Но он стоит на постаменте, и до него так просто не добраться. Для этого придется прыгать. Самым оптимальным вариантом для прыжка я считаю машину **B-Type**. Ловите ее или подобную по скорости и направляйтесь на территорию Деревенщин по дороге, на которой стоит автомастерская. После первого поворота направо, напротив въезда на территорию банды, есть автобусная остановка. За ней поворот между домами. Туда-то нам и надо. Заворачивайте и езжайте на крышу.

На крыше сверните налево и направляйтесь вниз по путям местного метрополитена. Когда они закончатся, на крыше последнего дома будет трамплин. Во время полета вам необходимо будет свернуть налево (относительно экрана) с таким расчетом, чтобы оказаться на крыше дома напротив. Из машины в полете можно выпрыгнуть, а саму ее пустить в расход. На постаменте рядом с домом, на который вы приземлитесь, и будет стоять танк. Осторожно прыгайте на него (на постамент, а не на танк) и садитесь. Приятных разрушений и сладких снов!

Half-Life: Blue Shift

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки: **bshift.exe -console**.

Консоль вызывается клавишей ~. Перед тем как вводить коды, введите **sv_cheats 1**. Теперь можете пользоваться кодами.

god — и все теперь хорошо (god mode).

notarget — враги принимают нас за "своего" и не атакуют.

noclip — проходим сквозь стены.

impulse 101 — получить все оружие.

sv_gravity X — изменить гравитацию, где X — любое значение. По умолчанию X = 800. Если поставить 0, то гравитации не будет совсем ("Земля в иллюминаторе...").

sv_accelerate X — изменение сопротивления воздуха, где X — любое значение. По умолчанию X = 10. А если уменьшить, то можно прыгать выше и дальше.

skill X — изменить уровень сложности. X — от 1 до 3.

map X — прыгнуть на другой уровень. Замените X названием карты.

Список карт:

ba_canal1, **ba_canal1b**, **ba_canal2**, **ba_canal3**, **ba_elevator**, **ba_hazard1**, **ba_hazard2**, **ba_hazard3**, **ba_hazard4**,

ba_hazard5, ba_hazard6, ba_maint, ba_outro, ba_power1, ba_power2, ba_security1, ba_security2, ba_teleport1, ba_teleport2, ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3, ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3, ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6, ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3, ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4, ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a.

Hateful Chris: Never Say Buy

Шестнадцатиричные коды

Чрезвычайно добрая и веселая игрушка. Поможет вам выплеснуть злобу, накопившуюся за весь день. Одна проблема с игрой — мало денег. Да и не бывает их много. По адресам **00439A52**, **00437482**, **0043B59E**, **01299AE3**, **01299AE5**, **01299AE6** ищите значения кровью (вот только чьей?!) и потом заработанных зеленых американских президентов.

Небольшая методическая рекомендация. Изменяйте значения, находясь уже в магазине. В любом другом месте это может не привести ни к чему. Иногда игрушка вообще вылетает.

Игровые ресурсы

Образец довольно красивой и интересной аркадной игрушки с морем крови и кишками по колено. Странный проект, учитывая возможности современных компьютеров. Для нас же он представляет мало интереса, так как из него практически ничего не выдирается. Однако кое-что мы можем найти.

<Каталог игры>\Manual — очень подробное описание к игре, составленное самими разработчиками. Все ресурсы игры хранятся на диске и не копируются на винчестер, что, собственно, и является причиной ее подтормаживания даже на мощных компах. На диске нас будут интересовать только файлы .mp3, отвечающие за музыкальное сопровождение и лежащие в открытом виде прямо в корневом каталоге диска.

Heavy Metal F.A.K.K.2

Easter Eggs

В самом начале игры — у дома Юлии — бегает большое количество зверьков, похожих на маленьких кенгуру. Надо изловчиться выловить одного (а это весьма непросто) и бросить в фонтан на заднем дворе. Зверек будет орать, затем мутирует в похожего зверя (черного с красными глазами) и станет ходить за всем живым, что попадется ему на глаза, кидаться своими экскрементами, при этом издавая протокольные звуки и ехидно хихикая. Экскременты при попадании в какое-нибудь препятствие (врага или стену) взрываются, выделяя ядовитый газ. Для зверька (не мутанта) достаточно одного такого попадания. Враги умирают даже не от прямого попадания, а от газа. Для садовника хватило пяти таких попаданий. Мутант же, подобравшись поближе, идет врукопашную, пуская в ход когти и зубы.

Heroes of Might & Magic IV

Стандартные коды

Во время игры нажмите **TAB** и ввводите следующие коды:

nwcAmbrosia — уйма ресурсов и куча денег.

nwcAres — победить в схватке; вводится во время боя.

nwcAchilles — проиграть в схватке.

nwcAthena — обучение любому скиллу в любой степени (реализовано с помощью симпатичных менюшек).

nwcCityOfTroy — построить все здания (кроме тех, которые нельзя из-за проблемы выбора); вводится на экране города.

nwcEtTuBrute — Tynan's Dagger of Despair (тот, кого герой пырнет этим кинжальчиком, получит максимум негативной морали).

nwcGoSolo — авто-игра (компьютер начнет играть сразу за всех; этакий бесплат-

ный **скринсейвер**).

nwcHermes — бесконечное движение в течение одного дня для выбранного героя (кстати — супер при тестировании своей карты).

nwcIsis — узнать заклинания (в пределах известных школ магии и в рамках уровня в них).

nwcNibelungenlied — выделенный герой получит Ring of Greater Negation, в переводе — Кольцо Великого Пофигизма (у всех героев и существ в битве отключаются все защиты от заклинаний).

nwcPrometheus — открыть всю карту.

nwcRagnarok — проиграть сценарий (единственный известный нам способ проигрыша сценария в четвертых Героях).

nwcSphinx — открыть паззл-карту.

nwcThoth — увеличить уровень (на один).

nwcValhalla — выиграть сценарий.

nwcBlahBlah — 5 вампиров (vampires).

nwcCronus — 5 титанов (titans).

nwcDoYouSmellBrownies — 5 спрайтов (sprites).

nwcFafnir — 5 черных драконов (black dragons).

nwcFenrir — 5 волков (wolves).

nwcFixMyShoes — 5 эльфов (elves).

nwcGrendel — 5 бегемотов (behemoths).

nwcHades — 5 дьяволов (devils).

nwcKingMinos — 5 минотавров (minotaurs).

nwcLancelot — 5 чемпионов (champions).

nwcMerlin — 5 магов (magi).

nwcPoseidon — 5 морских монстров (sea monsters)!

nwcRa — 5 фениксов (phoenixes).

nwcSevenLittleGuys — 5 гномов (dwarves).

nwcStMichael — 5 ангелов (angels).

nwcTheLast — 5 единорогов (unicorns).

nwcTristram — 5 крестоносцев (crusaders).

nwcUnderTheBridge — 5 троллей (trolls).

nwcValkyries — 5 орк-магов (ogre magi).

nwcXanthus — 5 кошмаров (nightmares).

Особое внимание обратите на **nwcPoseidon**. Вы сможете получить ***Sea Monster***, которого в нормальных условиях нанять нельзя. А это многого стоит! В конце концов, можете, чтобы все было честно, разок построить пяток ангелов, распустить и взять пяток морских отродий. Интересно попробовать этаких тварей в деле!

Шестнадцатиричные коды

0373BC98, **0372AFE8** — золото.

0373BC9B, **0373BC9C** — дерево.

0373BCA5, **0373BCA7**, **0373BCA8** — сера.

0373BCAD, **0373BCAF**, **0373BCB0** — драгоценные камни.

03730A43, **0373BCA1**, **0373BCA3**, **0373BCA4** — кристаллы.

0373BC9D, **0373BC9F**, **0373BCA0** — камень.

0373BCA9, **0373BCAB**, **0373BCAC** — ртуть.

Если эти адреса не работают, попробуйте использовать программу **Artmoney**, которая (по моему профессиональному мнению) должна быть у каждого геймера-взломщика. В ней есть один гениальный пункт: автоизменение адресов. Достаточно найти один какой-нибудь новый, выбрать его, выделить все остальные и кликнуть на этот пункт, как все адреса автоматически изменятся на те, в которых содержатся значения того или иного ресурса. Очень удобно при использовании большого количества параметров в случае игры с динамически обновляемой памятью.

Hostile Waters

Стандартные коды

Запустите игру из командной строки в виде **HostileWaters.exe —setusupthebomb**. Теперь появится возможность вызвать консоль клавишей F8. В ней и вводите коды.

enableallmovies 1 — открывает все мультики в меню Cinema.

filthylucre 1 — дает 999999 энергии.

invulnerable 1 — все юниты бессмертные.

revealmap 1 — открыть карту.

Winlevel 1 — выиграть миссию.

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **hostilewaters.exe**.

Нескончаемая энергия — **731291 (90)**, **731292 (90)**.

Hundred Swords

Игровые ресурсы

В корневом каталоге игры лежит вступительный видеоклип — **advertise.mpg**. В директориях <**Каталог игры**>**SE11k.wav** и <**каталог игры**>**SE22k.wav** лежит озвучка в формате **.wav**.

Icewind Dale

Стандартные коды

Здесь можно легко размножать ценные предметы, пользуясь возможностью редактирования партии в течение игры. Для этого достаточно нагрузить одного из героев особо ценным грузом, открыть характеристики героя и нажать кнопку **Export**, сохранив таким образом этого товарища. Затем открываем экран редактирования партии (необходимо, чтобы один слот был пустой) и создаем нового героя. При его создании жмем кнопку **Import** и загружаем героя, которого сохранили вначале. Инвентарь новорожденного по-прежнему наполнен ценными артефактами. Разгружаем, удаляем, при необходимости можно повторить. Таким же образом можно добавлять в любой момент игры новых героев. Например, для поддержки в особо сложной битве можно создать двойника самого прокачанного файтера или дополнительного мага.

Independence War 2: Edge Of Chaos

Стандартные коды

Для начала откройте **defaults.ini** с помощью "Блокнота", найдите строку **developer_mode = 0** и замените ее на **developer_mode = 1**. Затем перейдите в каталог **/configs** и добавьте следующие строки в файл **default.ini**:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Теперь в игре одновременно нажимайте следующие комбинации клавиш:

I+CTRL+ALT — отсутствие повреждений;
X+CTRL+ALT — уничтожить выбранную цель;
G+CTRL+ALT — перейти к цели;
K+CTRL+ALT — поразить себя.

Игровые ресурсы

<**Каталог игры**>**streams****audio**\ — во всех каталогах лежат mp3 с голосами и музыкой. Все основные ресурсы, такие, как звуки и скрипты, находятся в обыкновенном zip архиве в каталоге игры (**resource.zip**). Скрипты покоятся в файлах типа ***.ini**, а звуки — в формате wav.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Стандартные коды

Для того чтобы открыть консоль, во время игры нажмите **Shift** + ~. В появившемся окне введите **Devmapall** и получите доступ к следующим кодам:

God — режим Горца.
Noclip — режим духа.
Notarget — невидимость.
Give all — все оружие и полный инвентарь.
Give health — восстановить здоровье.
Give armor — дать 100% брони.
Give ammo — пополнить боезапас.
Kill — харакири по-джедаевски.

Игровые ресурсы

Смотрю я, смотрю на игровой рынок и удивляюсь: когда нас перестанут кормить игрушками на движке **Quake 3**? Впрочем, качественные игры всегда привлекают, вспомните хотя бы небезызвестный **Return to Castle Wolfenstein**. Не буду ничего говорить о красоте "Джедая", однако ресурсы можно и повытаскивать. Опять Quake 3, опять **.pk3**.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\cfg — всеразличные файлы конфигурации.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Demos — демки, записанные на движке игры.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Fonts — немного шрифтов.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Gfx — много текстур.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Levelshots — немного скриптовых картинок.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Menu — еще немного текстур.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Models — модельки вместе с их текстурами.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Music — вся игровая музыка, разбитая по уровневому принципу.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Sound — то же самое со звуком.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Textures — очень много текстур, разбитых по папкам по самым различным критериям.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets1.pk3\Sound — еще одна папка со звуками.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets1.pk3\Ui\Assets — немного текстур элементов интерфейса.

Mat Hoffman's Pro BMX

Стандартные коды

В игре нажмите на паузу и вводите следующие коды:

S66S — большие колеса.

4awd — характеристики машины лучше сбалансированы.

4w62 — добавляет 8 минут времени.

466wss — увеличивает ваши набранные очки в десять раз.

ssw664 — уменьшает очки в десять раз.

Также — чтобы открыть секреты, вводите **648w**, **648a**, **648d**.

Max Payne

Стандартные коды

Запустите игру с параметром **-developer**. Очутившись внутри, нажмите **F12**, чтобы вызвать консоль.

God — режим бога, **Mortal** — отключить режим бога, **ShowFPS** — показать данные fps, **NoClip** — полет, **NoClip_off** — отключить функцию полета, **GetAllWeapons** — получить все оружие, **GetInfiniteAmmo** — нескончаемые патроны, **GetBaseballbat** — бита в качестве "единички", **GetBeretta** — "Беретта" в качестве "единички", **GetBerettaDual** (или **GetDualBeretta**) — двойная "Беретта", **GetDesertEagle** — Desert Eagle (пистолет).

Дальше пошло ***оружие*** сплошным потоком:

GetSawedShotgun — Shotgun #1, **GetPumpShotgun** — Shotgun #2, **GetJackhammer** — Jackhammer shotgun, **GetIngram** — Ingram, **GetIngramDual** (или **GetDualIngram**) — Dual Ingrams, **GetMP5** — MP5, **GetColtCommando** — "Кольт", **GetMolotov** — коктейль "Молотова", **GetGrenade** — "лимонки", **GetM79** — M79, **GetSniper** — "снайперка".

Тут оружие заканчивается и начинаются иные **сладости**:

GetHealth — здоровьишка поднабрать, GetPainkillers — принять стим-нарко-пак.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\movies\intro.mpg — стартовый видеоролик.

Easter Eggs

Part I: The American Dream

Chapter 2: Live From The Crime Scene

В самом начале посмотрите вниз и направо, и вы увидите дыру в стене.

Туда надо кинуть гранату. После этого в целях миссии (F2) появится пункт **I had declared war against rats**. Дальше, после небольшой пробежки по затопленному туннелю и убиения пары гангстеров, поднимитесь по лестнице наверх. Там вы увидите много крыс. Постарайтесь быстро расстре-

лять вторую люстру справа от вас (та, которая не горит). Крысы разобьются на две команды и будут "мочить" друг друга из Desert Eagle'ов. Если ваша команда (та, которая останется рядом с вами) победит, то остаток присоединится к вам; если нет, то оставшиеся крысы откроют по вам безжалостный огонь. В центральном зале хранилища рядом с пультом открытия дверей наверху мигает сирена. Если ее расстрелять, Макс поблагодарит вас.

Chapter 3: Playing It Bogart

За комнатой **Rico Muerte** (там, где ловушка с дробовиком) есть туалет. Напротив туалета — сломанная дверь.

Если ее разбить, то перед вами предстанет комната с окнами. За окнами есть карниз, ведущий направо, в другую комнату. В комнате лежит труп с вбитым в спину колом, а рядом надпись **Buff** (как в сериале **Buffy: The Vampire Slayer**). Тут же вы найдете то, чем можно подкрепить свое здоровье и пополнить арсенал.

Chapter 6: Fear That Gives Men Wings

В лифте в прачечной на потолке есть динамик, из которого доносится музыка. Разбейте его, и вы в очередной раз услышите, как Макс поблагодарит вас.

В комнате, где вы убили качка, выходящего из ванной, выпрыгните из окна. Тут поверните налево и разбейте одно из окон. В комнате вы увидите плакаты из грядущего **Soldier Of Fortune 2**, а также найдете кучу дробовиков.

Chapter 7: Police Brutality

На баскетбольной площадке подойдите к решетке, преграждающей путь на улицу. Подождите немного — увидите проезжающий микроавтобус. Если в него выстрелить, будет отчетливо слышно, как его занесет. Выйдет водитель и будет в вас стрелять.

Когда Cognitti добежит до закрытой двери (там, где вы впоследствии сведете с ним счеты), повернитесь налево и пройдите до края крыши. Вы увидите спутниковую антенну, а также карниз на другом здании, на который и надо прыгнуть.

Теперь прыгайте вниз. За левой дверью будет плакат с надписью **Dopefish Lives!**, а также куча гранат и коктейлей Молотова. Поднявшись по лестнице наверх, вы попадете прямо на крышу с Cognitti.

Chapter 8: Ragna Rock

Когда достигнете внутренней сцены, можете использовать барабаны и микрофон, а также встать на гитару, лежащую тут же.

Part II: A Cold Day In Hell

Chapter 5: Angel of Death

В одной из комнат вы увидите большое фортепиано. Используйте его, и Макс исполнит небольшую композицию, отдаленно напоминающую музыкальную тему игры.

Part IV: A Bit Closer To Heaven

Chapter 4: Backstabbing Bastard

В самом начале уровня можно залезть на крышу одной из построек, а точнее, той, которая находится рядом с въездом на стоянку. Забраться можно по стоящим рядом бочкам и кондиционеру.

Далее выстрелите в "чистую" часть стены надстройки, и она отвалится.

Внутри есть люк в полу. Встаньте на него — и упадете вниз. В этой комнате на одном из ящиков стоит радио. Если его включить, вы услышите благодарности разработчиков игры. Тут же лежит снайперская винтовка и куча патронов к ней.

Chapter 5: In The Land Of The Blind

В маленькой комнате за комнатой Woten'a (там, где вы нашли планы здания корпорации Aesir) вы увидите картину, висящую на стене позади письменного стола.

Выстрелите в нее, и она упадет. За ней маленькая кнопка, при нажатии на которую диван напротив стола приподнимется и откроет секретный проход вниз. В комнате внизу стоит телевизор. Если его включить, вы увидите пародию на **Star Trek** с участием разработчиков игры (правда, скорее услышите, чем увидите). В соседней комнате в шкафу набор для садомазохизма (понимайте как хотите).

Секретная концовка

Активизируется при прохождении игры. Но если очень хочется, можно набрать в консоли **maxpayne_gamemode\gm_sendendofgamemessages()** и наслаждаться.

Чтобы активизировать консоль, надо в

свойствах ярлыка в графе объект добавить **—developer**, например, **C:\Games\Max Payne\MaxPayne.exe —developer**.

Тренировка

На уровне тренировки (Tutorial), когда дойдете до стены, перепрыгните через нее и сверните налево. Дойдите до фургона, запрыгните на него, а потом на кондиционер. С кондиционера надо перепрыгнуть на балкончик. Поднимитесь по лестнице наверх и посмотрите на самое левое окно (если стоять лицом к стене).

Разбейте его и влезайте внутрь. В этой комнатушке лежит "Инграм" и около двухсот патронов к нему. Не забудьте посмотреть в шкафчике рядом с телевизором (там и лежат патроны). А еще можно развлечься, разбивая бутылки — их там много.

Medal Of Honor: Allied Assault

Игровые ресурсы

Это очередная игрушка на движке **Quake 3**, а значит, все ее ресурсы мы найдем в файлах с расширением **.pk3**, которые на самом деле являются самыми обыкновенными zip-архивами. Файлы лежат в папке **<Каталог игры>\main**. Тут же, в папке **config**, приютились ваши конфигурации и раскладки управления. В подкаталоге **video** лежат видеозаставки, а в папке **sound** — музыка, звуки и брифинги, вынесенные из основных архивов.

Стандартные коды

Создайте ярлык для exe'шника игры и в графе "объект" добавьте **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. У вас получится что-то наподобие **<каталог игры>\mohaa.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Теперь во время игры нажимайте тильду ("~") и вводите:

wuss — все оружие;

dog — неуязвимость;

fullheald — вылечить вашего героя;

notarget — теперь враги вас не видят;

give ammo — добавить патронов ко всем видам оружия;

noclip — режим прохода сквозь стены;

tele x y z — телепортировать в место с координатами (x; y; z);

coord — показать текущие координаты;

kill — убить вашего героя;

giveweapon weapons/"weapon_name".tik — дать оружие, где /"weapon_name" — вид оружия, список дан ниже:

colt45 — "Кольт" 45 калибра;

m2frag_grenade — осколочная граната;

p38 — "Вальтер";

steilhandgranate — еще одна граната;

m1_garand — граната типа "лимонка";

kar98 — "Маузер";

shotgun — винтовка типа "винторез";

bazooka — базука;

panzerschreck — "Панцершрек", однозарядный гранатомет в простонародье;

mp44 — МП-44;

thompsonsmg — "Томмиган";

mp40 — еще один из разряда MP;

springfield — снайперка за номером один;

kar98sniper — снайперка за номером два.

Easter Eggs

Скрытый уровень

Войдя в игру, вызовите консоль нажатием клавиши "~" (тильда) и введите там слово **maplist**. В результате вашему вниманию будет представлен список всех игровых карт. Щелкните левой кнопкой мыши на названии любого уровня, и вы тут же окажетесь на выбранной локации. Но важно не это — важно то, что в списке карт имеется один экземпляр, который при прохождении игры вы не встретите. Зовут его **m4l0.bsp**. Обращаю ваше внимание на то, что он представляет собой полноценную и весьма интересную миссию, а не корявый и недоделанный авторами уровень. Сложно сказать, почему разработчики не включили эту карту в список синглплеерных миссий. Наверное, она не вписалась в сюжетную линию. А может... авторы просто приготовили нам небольшой сюрприз. Но как бы то ни было, посмотреть на данный уровень и поиграть на нем рекомендуется всем поклонникам игры.

Танцующие фашисты

Начав игру во второй части (задание **Scuttling the U-529 — Naxos Prototype**) второй миссии, идите в комнату, где за столом сидят немцы, играя в карты (эта комната является третьей по счету). Войдя в нее, посмотрите вправо — вы увидите большое окно. Через его стекло вы можете видеть небольшой участок первого этажа субмарины, где стоят два фашиста-охранника. Подойдите вплотную к окну и пройдитесь вдоль его левой части, нажимая при этом кнопку "использования" (по умолчанию ею является клавиша **E**). Теперь посмотрите в окошко и наслаждайтесь представившейся вашему взору картиной — фашисты с первого этажа будут по очереди отжиматься, выполнять различные физические упражнения, делать сальто и даже плясать! Как только представление закончится, повторите проделанную вами до этого процедуру и увидите продолжение.

Мини-игра

Если вы, играя на сложном уровне сложности (**Hard**), в первой и второй частях пятой миссии сохраните в живых всех своих сослуживцев и в следующей части всем составом доберетесь до танка, вы станете участником интересной, но очень опасной мини-игры. О ее начале вас известит следующая надпись: "*You have 60 seconds to find a safe hiding spot and then Bazooka-Med will be on your trail*". Вам будет предложено за шестьдесят секунд спрятаться от вооруженного базукой немецкого медика так, чтобы он вас не смог найти — в противном случае вас ожидает неминуемая смерть. Задача эта — не из легких, но она выполнима. Нужно только найти подходящее укрытие, коим — подсказываю — могут послужить местные развалины. После окончания мини-игры миссия продолжится.

Да будет музыка!

В начале четвертой части (она называется **The Communications Blackout**) шестой миссии, миновав арку, сверните на первом повороте влево, и вы окажетесь рядом со зданием с большими окнами. В нем имеется дверь, над которой красуется вывеска с надписью "**Rarten Bersteller**". Отворив дверь, зайдите в помещение. Вы окажетесь в небольшой комнатке, из которой вы должны выйти в коридор, с тем чтобы войти в располагающийся справа зал, где в углу стоит пианино, а рядом с ним — гитара. Если вы подойдете к первому и нажмете клавишу "использования", ваш герой сыграет на пианино "фирменную" музыку игры.

Вместе веселей

Во второй части (**The Rescue Mission**) первой миссии, когда вы, освободив майора Grillo, проникнете за большую арку и окажетесь в длинном дворе (вход в него изображен на скриншоте), поднимитесь вверх по ступенькам лестницы, расположенной рядом с грузовиком.

Сверните влево и идите далее по платформе, пока не увидите расположенный в углу маленький и ничем с виду не примечательный проход, находящийся за небольшой лестницей. Поднявшись по ней, вы очутитесь в помещении, населенном недружелюбными фрицами и полном полезных вещичек, типа аптечек и амуниции. Но главное, что вы можете здесь обнаружить, — это захваченный фашистами снайпер, который с удовольствием к вам присоединится и будет вам помогать в борьбе с фашистами.

Microsoft Flight Simulator

Easter Eggs

Координаты объектов в разных частях света.

North 47° 37' 12.6500"; **West 122° 20' 48.9400"** — Seattle, Washington, координаты антенны спутникового наблюдения за космическими аномалиями.

North 028° 36' 21.0200"; **West 080° 39' 01.2800"** — Cape Canaveral, Florida, координаты стартовой площадки космического корабля.

North 028° 35' 21.0200"; **West 080° 39' 01.2800"** — Cape Canaveral, Florida, Vehicle Assembly Building (VAB).

North 048° 51' 02.0000"; **East 002° 20' 47.0600"** — Paris, France, Эйфелева башня.

North 029° 59' 20.9900"; **East 031° 08' 16.3800"** — Giza, Egypt, пирамиды.

North 029° 58' 19.8300"; **East 031° 08' 13.8300"** — Giza, Egypt, и сфинкс впридачу.

Microsoft Train Simulator

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\trains\trainset\<название поезда>*.eng; *.s; *.sd; *.wag — скрипты с параметрами поездов и вагонов (скорость, масса и т.п.). Разгоним старенький паровоз до первой космической.

<Каталог игры>\trains\consist*.con — еще несколько параметров вагонов.

Редактировать все эти файлы нужно hex-редактором, несмотря на то, что параметры идут открытым текстом.

Midtown Madness 2

Easter Eggs

В районе Сан-Франциско есть местечко, где можно легко заехать на крышу. Внимательно изучите скриншот, на котором показано, где находится заветная локация.

Moorhuhn Winter Edition

Easter Eggs

С самого начала есть возможность получить дополнительные очки, подстрелив **замороженную куру** на дереве (250 очков!), курицу, **прячущуюся на "вышке"**, а также курицу, периодически **выглядывающую из леса**. Двигаясь влево, к кладбищу (где можно окончательно доломать руины), не забудьте пальнуть в **непонятное сооружение** из трех камней (слева от вышки).

Попробуйте пострелять **по городу**: за попадание по большой башне у вас отберут 25 очков, но если выстрелить в самом начале игры, ничего плохого не произойдет — очков-то все равно ноль... Зато после попадания по башне прибавится немного времени и можно будет выбить несколькими залпами около ста очков из **крайнего левого домика** (его почти не видно за деревьями).

Двумя выстрелами можно **погасить луну**, после чего в городе начнут зажигать свет в окнах. Стреляя **по окнам**, погасите их все. За это вам покажут салют, выпустят тучу **дорогих** (25 очков) **курей** и за каждый **сбитый самолет** станут добавлять по 15 секунд.

Переломным моментом в игре можно считать получение "синих" патронов, для этого вы должны сбить **все камни** (а их около десяти), но расположены они каждый раз по-разному. За каждый камень дают 1-2 очка.

Получив синие патроны, вы можете активизировать недоступные ранее объекты: парой выстрелов **разломать вышку** (35 очков), **скворечник** (после чего пасущаяся на земле птичка перестанет убегать от вашего прицела), **утопить лодку** и загнать в появившуюся прорубь **снеговика**. Также, если у вас хорошая реакция, можно успеть подстрелить **крота**, вылезающего иногда из земли на левом экране.

За попадание по **могильным плитам** на кладбище отнимают по 2 очка, но иногда попадаются плиты (в случайном порядке), за которые дают по 25 очков и 10-очковый бонус к стоимости всех кур.

На **сосульках** можно сыграть мелодию, за что тоже положено вознаграждение, а при использовании синих патронов сосульки можно посшибать и **пристрелить паука**, который за ними прятался.

Если сосредоточенно стрелять по **снежинкам**, можно набрать одно из слов, активизирующих бонусный режим.

SUMMER 1:30 — прекращается снегопад, **SLEEP 1:20** — кратковременная остановка времени, **SLEEP-MODE 0:10-0:02** — время останавливается, **THANK-YOU 1:15-1:10** — 100 очков, **HUNTER 0:20-0:15** — в течение короткого времени за все цели дают на 2 очка больше, **BAD-BOY 0:25-0:20** — очки обнуляются, **TRIPLE-X 0:30-0:25** — стоимость следующего попадания будет утроена, **SPECIAL 0:35-0:30** — кратковременная "заморозка" времени, **EXTRA 0:55-0:50** — появляется очень

много кур, **KILLER 1:00-0:55** — плюс 100 очков, **CRAZY 1:05-1:00** — режим invert mouse, но за кур дают на 10 очков больше, **BOHNE 1:15-1:10** — минус 100 очков, **MANIAC 1:20** — плюс 100 очков, **SURPRISE 0:01** — плюс 150 очков, **SECRET 0:40-0:35** — синие патроны, **AMMO** — следующая сбитая снежинка дает 100 очков, **EXTRA TIME** — счетчик времени сбрасывается на 1:30, прекращается снегопад.

Если вы допустите ошибку при наборе слова, можно сбросить его, стрельнув по любой курице.

Можно поиграть с кротом в **"Крестики-нолики"** (слева). Главное — после каждого хода перебираться на другой экран, иначе будут отнимать очки. За выигрыш дают 100 очков, а если проиграете — отнимают 200.

Можно расширить обойму с 8 до 10 патронов, для этого синими патронами надо сбить все **4 сосульки** со среднего дерева и после этого отстрелить **обе ветки**. Со следующей перезарядки получаете уже по 10 патронов.

Чтобы забить-таки **неуловимую птичку**, "пасущуюся" под скворечником, нужно активизировать **режим SUMMER**, с помощью синих патронов сбить **снег** с самого большого камня и все сосульки с деревьев. Только после этого разломайте скворечник, тогда птичка погибнет в страшных муках под снежным завалом, а вы получите 33 очка и статус **Bird Killer**.

Кстати, о титулах: звания и награды описаны ниже.

Triple Kill — 5 доп. очков — за убийство 3 куриц подряд, **Unbelievable** — 10 доп. очков — 4 курицы подряд, **Moorhuhnmaster** — 15 доп. очков — 5 куриц, **I!m not worthy** — 20 доп. очков — больше 5 куриц.

Myst III: Exile

Easter Eggs

В самом начале игры, в кабинете Атруса, подойдите к письменному столу. Справа вы увидите фотографию его жены Кэтрин. Зажмите "~" (тильду) и кликните на фото. Вы увидите актрису, игравшую Кэтрин.

В эпохе J'nanin в доме Saavedro подойдите к гамаку. Зажмите "~" и поводите курсором по экрану. В одном из мест курсор должен смениться на увеличительное стекло. Если это правильное место, то, если отпустить тильду, курсор снова примет нормальный вид. Снова зажав тильду, кликните в этом месте и увидите игрушку PEZ с инициалами MEB (по неподтвержденным сведениям, Mike Brown, главный аниматор игры, собирает такие игрушки).

Myth 3: The Wolf Age

Стандартные коды

Для получения доступа ко всем картам нажмите в меню на пункт **New Game**, удерживая **Shift**. Если хотите сразу выиграть миссию, то во время нее нажмите **Ctrl + Alt** и серый "+". Наоборот, если хотите проиграть, нажмите **Ctrl + Alt** и серый "-".

NHL 2002

Шестнадцатиричные коды

В этой игре довольно интересные адреса забитых шайб. Их количество не зависит от того, какой командой играете вы или какая команда контролируется компьютером. Адреса также не привязаны к определенным командам. В игрушке используется истинно спортивный тип "адресации" забитых голов по принципу Home-Away.

007899E6 — количество шайб, забитых гостями.

0078998A — то же самое, только для хозяев площадки.

Operation Flashpoint

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **operationflashpoint.exe**

Бесконечный боезапас (для любого оружия) — **564C9F (90)**, **564CA0 (90)**.

Игровые ресурсы

Чтобы вытащить указанные ниже ресурсы этой игры, вам придется воспользовать-

ся программой **WinRipper**.

<Каталог игры>\dta\sound.pbo — здесь находятся различные звуки окружающей среды. В основном это голоса птиц. Может пригодиться в качестве сэмплов электронным музыкантам и DJ.

<Каталог игры>\dta\voice.pbo — звуки. Но на этот раз — голоса людей.

Planescape: Torment

Шестнадцатиричные коды

Во время игры запомните количество вашей экспы и сохранитесь. Теперь, ничего больше не предпринимая, выходите из игры. Включите калькулятор и переведите значение в шестнадцатиричный код. Теперь переверните байты полученного значения. Например, если у вас экспы 48 56, то это должно выглядеть как 56 48. Открывайте файл **torment.gam** в обычном шестнадцатиричном редакторе и ищите данную последовательность по контекстному поиску. Теперь изменяйте его как хотите, но помните о перевернутом порядке байтов. Если значений таких несколько, попробуйте изменять их по очереди, запоминая предварительно адрес значения в файле и проверяя затем изменения в игре.

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Шестнадцатиричные коды

Для взлома этой игры нам понадобится обычный шестнадцатиричный редактор. Сначала создайте команду или добавьте персонаж. Сохранитесь. Теперь выходите из игры и ищите вашу сохраненку. Если их несколько, то в директории с ними лучше указать сортировку по дате. Открывайте подопытный файл в редакторе (если нужно, сделайте копию). Теперь допустим, что ваша жизнь — 10 из 10. Ищите по контекстному поиску строку **0a 00 00 00 0a**. Она в большинстве случаев находится напротив имени игрока. Два значения **0a** — меняйте, как хотите. Теперь перейдем к stats'ам. Если ваши характеристики, допустим, **13/12/13/12/14/10** по порядку (это очень важно), то ищите последовательность **0d 0c 0d 0c 0e 0a** и изменяйте их на свое усмотрение, только не переборщите, измененные значения не должны превышать максимально возможный уровень.

Red Faction

Стандартные коды

Во время игры нажмите клавишу "~" для вызова консоли, в которой вводите следующие коды:

vivalahelvig — God Mode (бессмертие);

bighugmug — все оружие и полный комплект амуниции;

heehoo — режим полета.

Также можно переключаться между различными видами со стороны при помощи консольных команд **camera1**, **camera2** и **camera3**.

Игровые ресурсы

С первого взгляда бросается в глаза то, что в основной директории игры записаны большие по размеру файлы с расширением **.vpp**. Нетрудно догадаться, что в файлах с названиями **audio.vpp** и **music.vpp** лежит звуковое и музыкальное оформление игры. Вот только встает вопрос: как их оттуда вытащить? Стандартными архиваторами эти файлы не вскрываются, но есть программа, которая делает эту операцию просто и быстро. Она называется **GameAudioPlayer**. Утилита сканирует выбранные файлы или целые директории на наличие музыкальных записей. Причем форматов аудио она понимает очень много. Тут же вы можете прослушать их и сохранить выбранные в любом формате, в каком вы пожелаете.

Также в папке **<Каталог игры>\data\movies** лежат видеоролики в формате **.bik**.

Return to Castle Wolfenstein

Стандартные коды

В свойствах ярлыка, в пути пропишите **+set sv_cheats 1**. У вас должно получиться

<Каталог игры>\WolfSP.exe +set **sv_cheats 1**.

Теперь во время игры нажимайте "~" (тильда) и в открывшемся окошке консоли вводите коды:

/god — делает вас неуязвимым.

/notarget — враги вас не видят.

/noclip — режим прохода сквозь стены.

/give all — дает все оружие и полный боезапас.

/give armor — дает броню.

/give health — дает здоровье.

/give stamina — увеличивает выносливость.

/nofatigue — бесконечная выносливость.

/kill — самоубийство.

/cg_uselessnostalgia 1 — интерфейс как в оригинальном "Вольфе".

Если вдруг у вас не получается активировать данные коды — игрушка ругается, что, мол, неизвестная команда или что режим кодов не был активирован — попробуйте в директории **<Каталог игры>** создать пустой файл **user.cfg**. В нем пропишите одну-единственную строчку **file: set sv_cheats 1**.

Если и теперь коды не активируются, попробуйте сохраниться, а потом загрузиться из этой сохраненки. Теперь должно все получиться!

Игровые ресурсы

С этой игрушкой все просто. Она использует движок Quake 3, это раз. Значит, все ее внутренности лежат в файлах с расширением **.pk3**, это два. И наконец, эти файлы являют собой не что иное, как самые обыкновенные zip-архивы, а значит, легко вскрываются. Лежат они по адресу **<Каталог игры>\Main**, причем файлы **mp_pak0.pk3**, **mp_pak0.pk3** и **mp_pak0.pk3** отвечают за режим многопользовательской игры, а файлы **sp_pak1.pk3** и **sp_pak2.pk3** — за режим одиночной. А уж про файл **wolfconfig.cfg** я вообще молчу. Изменяйте! Ну и, конечно, смотрите ***материал во "Вскрытии"***, где рассказывается, как путем изменения файлов конфигурации создать полноценный мод на базе игры.

Secret Service: In Harm's Way

Стандартные коды

Во время игры нажмите "~" (тильда) и получайте доступ к следующему разнообразию кодов:

aigodmode 1 — бессмертие для себя.

aiprotectprotectee 1 — бессмертие для VIP'a.

Шестнадцатиричные коды

1D47FCC, **737B93E**, **53A42F8**, **1D47FCC** — здоровье. При изменении помните одну старую, но очень верную поговорку: "Жадность приводит к бедности!" Изменяйте значения так, чтобы и себя не обделить, и игру уважить, чтоб не ругалась и не вылетала.

Shogun — Total War: The Mongol Invasion

Стандартные коды

Введите коды во время игры:

.matteosartori. — открыть карту;

.daggins. — открыть карту;

.muchkoku. — бесконечный KoKu;

.conan. — убирает все возможности сооружений, дает негативный KoKu, позволяет играть за восставших (начинаете новую игру на стороне клана Hojo)

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **shogunw.exe**.

Деньги больше не уменьшаются — **53949F (90)**, **5394A0 (90)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\credits\legals*.mpg, **<каталог игры>\evanims*.mpg**, **<каталог игры>\movies*.mpg** — мультики и заставки. Попадаются очень красивые.

<Каталог игры>\foices — во всех каталогах wav и mp3 файлы с голосами и комментариями.

<Каталог игры>\fronted_files — во

всех каталогах графика меню и заставок в tga формате.

<Каталог игры>\loc\<язык>*.txt — тексты сообщений.

<Каталог игры>\models*.lbm — спрайты и текстуры (этот формат запросто понимает программа просмотра графики ACDSee).

<Каталог игры>\sounds — в каталогах wav с музыкальными заставками.

<Каталог игры>\standart — вымпелы и значки в форматах lbm и tga.

<Каталог игры>\textures — во всех каталогах текстуры в lbm формате.

<Каталог игры>\voices — во всех каталогах файлы wav и mp3 с голосами.

Space Quest 6

Easter Eggs

Сегодня в программе — представитель старого поколения компьютерных игр. Только не переворачивайте страницу сразу, ведь на этих играх мы все выросли. Относительно серии **Space Quest** важно отметить, что ко всем ее частям был приложением внушительный список этих самых пасхальных яичек.

В ангаре корабля Deepship припаркован имперский шаттл из "Звездных Войн". Чужой (из одноименного фильма... фильмов) выскакивает после того, как Wriggley помогает вам запустить двигатели корабля. Также корабль Рипли (из того же фильма) прибазировался в правом верхнем углу зеленого корабля. На одной из стен корабля Deepship нарисована надпись "Sarek lies!". Этот самый Sarek — один из персонажей сериала Star Trek. Иногда, во время путешествий в киберпространстве, вам покажется Road Runner — такая маленькая птичка из одноименного мультфильма. Также своей участи не миновал фильм "Назад в будущее". Кое-что из этого фильма можно найти в каютах Nigel и Singent. А точнее, на таком элементе, как Tektronics CD. В баре на Кольцах Ориона вам будут предложены такие напитки, как Уильям Гибсон и Айзек Азимов.

Во время трансформации Магнума при входе в ангар вы увидите Элтона Джона. Во время использования коммуникационной системы доктора Beleaux'а вы увидите надпись "Plodigy". Ничего не напоминает? Инженера по киберкосмосу зовут Sys Inny. Можно провести аналогию с system.ini! Если приглядеться к эндодроиду, то можно заметить некоторое сходство с Т-1000 из "Терминатора". Также в нем можно узнать персонажа по имени Roy Batty. Это лидер репликантов из Blade Runner'а. Естественно, это не все найденные в этой игре Easter Eggs'ы, но я попытался описать наиболее интересные из них. Так что — не забывайте классику, уважаемые игроманы.

Spider-Man

Стандартные коды

ADMNTIUM — неуязвимость.
GLANDS — бесконечная паутина.
WEAKNESS — полное здоровье.
LEANEST — открыть все.
FANBOY — все комиксы.
CINEMA — показать все клипы.
SM LVIII — быстрая смена костюмов.

Также для получения различных "шкурок" вводите: **MRWATSON, KICK ME, XILRTRNS, SYNOPTIC, TRISNTNL, MIGUELOH, SECRTWAR, CLUBNOIR**.

Star Trek — Armada 2

Стандартные коды

Во время игры нажмите **Enter** и в появившемся окне вводите нижеследующие коды:

showmethemoney — 2000 у.е (убитых енотов) в местной валюте.

kobayashimaru — мгновенно выиграть миссию.

kobayashimaru_lost — мгновенно проиграть миссию.

А теперь о самом главном — о режиме бога. Откройте файл **RTS_CFG.H**. Ищите строку с описанием сложности игры: **"EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0;"**

Если установите в качестве значений 0, то активируете неуязвимость. Хотя в некоторых туманностях ваш корабль все-таки может быть поврежден.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Стандартные коды

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите коды:

SKYWALKER — выиграть миссию.

TARKIN — убить всех врагов.

FORCEFOOD — добавить 1000 единиц провианта.

FORCENOVA — добавить 1000 единиц NOVA.

FORCECARBON — добавить 1000 единиц углерода.

FORCEORE — добавить 1000 единиц руды.

FORCEBUILD — быстрая постройка.

FORCEEXPLORE — показать всю карту.

FORCESIGHT — убрать туман войны.

DARKSIDExx — уничтожить врага, где xx — его номер.

Starships Unlimited 2: Divided Galaxies

Шестнадцатиричные коды

Космическая стратегия. Сразу возникают мысли о **Homeworld**. Добыча ресурсов, постройка флота, оборона родного мира — и в конце вынос противника путем межмолекулярной дегидрогенизации. Опомнись, геймер! У тебя просто не хватит денег на четвертый пункт, особенно после третьего. Но мы эту проблему решим. По адресам **0172ABD0**, **017A52D8** и **0172A8FC** лежат эти самые, добытые потом и кровью, горячо любимые американские президенты. Так что я там говорил о выносе противника?!

Игровые ресурсы

По адресу **<Каталог игры>\help** лежит полное описание к игре, дабы люди не мучались при виде обилия кнопок и переключателей. Тут же имеется один очень интересный файл под названием **Cheats**. Если вы его откроете, то обнаружите... Верно, полный список кодов, используемых в игре. Более того, с подробным описанием и примерами.

В директории **<Каталог игры>\manual** лежит то же самое описание, только в формате **.pdf**, что читается программой **Adobe Acrobat Reader**.

В каталоге **<Каталог игры>\movie** лежат три видеофрагмента из заставки игры, а в каталоге **<Каталог игры>\music** — музыка.

Startopia

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **etartopia.exe**

Неиссякаемые деньги — **49F6B5 (90)**, **49F6B6 (90)**, **49F0B3 (90)**, **49F0B4 (90)**, **49EEAA (90)**, **49EEAB (90)**.

Много денег — **49EEC5 (C7)**, **49EEC6 (41)**, **49EEC7 (0C)**, **49EEC8 (FF)**, **49EEC9 (FF)**, **49EECA (00)**, **49EECB (00)**, **49EECC (C3)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\missions\<номер миссии>*.txt — скрипты с параметрами миссий, написанные на С-подобном языке программирования. Лежат открытым текстом.

<Каталог игры>\text\<название языка>*.txt — тексты разговоров. Можете изменить по-своему.

Stronghold

Стандартные коды

В свойствах ярлыка, в пути к файлу, пропишите **DEBUG**. Теперь в игре можно будет использовать следующие сочетания клавиш:

Alt+C — поменять класс героя (не обязательно в лучшую сторону).

Alt+P — повысить героя в звании.

Alt+L — повысить уровень бойца.

Alt+Z — уничтожить врагов на клетке, иногда с первого раза погибают не все.

Шестнадцатиричные коды

00B1F3FC — деньги; **00B1F3C8** — древесина; **00B1EF78** — крестьяне; **00B1F3D0**, **0143C6C0**, **0143C714** — камень.

Summoner

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Стандартные коды

Поставьте игру на паузу и в разделе **Cheat codes** в меню **Options** набирайте следующее:

Backdoor — включить режим кодов. После этого набирайте все остальное.

Roadtrip — выбор уровня.

Yohomies — все персонажи.

Easter Eggs

Все пасхальные яички этой игры связаны с одной манипуляцией: прохождением всей игры и получением трех золотых медалей во всех турнирах в режиме карьеры. Эти нехитрые штуки нужно проделать n раз, причем все время разными скейтерами. Число n варьируется от 10 до 22. Эффекты самые разные: от банальных приколов до режима замедленного действия и лунной гравитации. Список приводить бессмысленно, пробуйте сами!

Tropico

Стандартные коды

Нажмите **Ctrl** и введите коды.

pesos — добавить $20,000.

contento — повысить уровень счастья граждан на 10 единиц.

rapido — быстрое строительство.

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **tropico.exe.**

Бесконечные деньги — **47E15C (90), 47E15D (90), 47E15E (90), 47E15F (90), 47E160 (90), 47E161 (90), 47E162 (90), 47E163 (90), 47E164 (90), 47E165 (90), 47E166 (90), 47E167 (90)**.

Бесконечные деньги на счете в банке — **47E1F4 (90), 47E1F5 (90), 47E1F6 (90), 47E1F7 (90), 47E1F8 (90), 47E1F9 (90), 47E1FA (90), 47E1FB (90), 47E1FC (90), 47E1FD (90), 47E1FE (90), 47E1FF (90)**.

Быстрое строительство — **41A102 (3C), 41A103 (03), 41A28A (7E), 41A28B (09)**.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\movies*.bik — мультики из игры. Просматриваются с помощью специальных программ, поддерживающих bik формат. **<Каталог игры>\voice\<подкаталог>*.mp3** — голоса из игры. Можно использовать в качестве сэмплов или изучать произношение английских слов (метод Илоны Давыдовой для геймера).

Unreal

Easter Eggs

Мало кто догадывается, что по уровню-заставке, на фоне которого располагается главное меню в самом начале игры (тот самый шикарный готический замок), можно пройтись пешком. Для этого нажмите **Escape**, чтобы убрать меню, затем **F6**, чтобы сохранить игру, а затем **F8** (или **F7**, если вы счастливый обладатель коробочки с **Unreal Gold**), чтобы загрузить сохраненку, и вы окажетесь на уровне. Монстров на уровне не предусмотрено, равно как и оружия, но обратите внимание, как интересно передвигается главный герой. Во время каждого шага происходит раскачивание из стороны в сторону, как при настоящей ходьбе. Именно так должно было выглядеть перемещение в Unreal по задумке авторов первоначально. Но затем, в угоду играбельности, этот реалистичный элемент был нивелирован.

Venom Codename: Outbreak

Шестнадцатиричные коды

4E7874, 4E75C0 — жизнь.

Игровые ресурсы

В этой игрушке в открытом виде лежат

вступительные и заключительные видеоклипы — в папке **<Каталог игры>\avi**. Также в формате **.avi** лежат модельки и оружия, и защитных костюмов — по адресам **<Каталог игры>\Pics\Armament** и **<Каталог игры>\Pics\Armor** соответственно. Причем если исхитриться и разбить эти клипы на кадры, то можно вставить оружие в другие игры, что немаловажно при создании модов. Тут же, в директории **<Каталог игры>\Pics**, лежат картинки ваших сохраненок. В этой же папке находится файл **misc.ini**, который доступен для редактирования. В нем прописан стартовый инвентарь каждой миссии для вас и вашего напарника.

Звуки можно вытащить при помощи все той же программы GameAudioPlayer. Сканируемым файлом будет самый "жирный" файл игры — **maingrp.grp**, который занимает целых 728 мегабайт (при максимальной установке). В результате вы получите более 900 файлов различного содержания: звук, музыка, диалоги и реплики.

Wizardy 8

Шестнадцатиричные коды

Если очень хочется попасть в какую-то определенную локацию виртуального мира, а проходить весь путь ножками нет времени, то есть простой хакерский способ. Координаты вашего местоположения в игре находятся по адресам:

3E916DC — координата X;
3E916E4 — координата Y;
3E916E0 — координата Z.

При небольшом старании и подборе значений можно попасть в любое место на карте. И не забудьте — примерно сантиметру на вашем мониторе будет соответствовать где-то 1000000 в десятичной системе исчисления.

ZAX Alien Hunter

Игровые ресурсы

В поддиректории **<Каталог игры>\SaveGames** лежат ваши сохраненки. Они проявляют очень интересное свойство: будучи открытыми в текстовом редакторе, они показывают интересные детали игры, а также конфига. Изменяйте на здоровье!

Самый "жирный" файл игры **Data** содержит довольно много звуковых файлов и может быть вскрыт программой **GameAudioPlayer** и ей подобными другими программами.

Дальнобойщики 2

Стандартные коды

Поставьте игру на паузу и введите коды.

Коды к русской версии игры:

slallcheats — врубить все читы сразу.
sllottery — много денег и лицензия на найм.
slroads — открыть дороги.
slmap — показать всю карту.
slfullup — заправиться.
slrepair — бесплатный ремонт клавишей Backspace.
slturbine — турбоускоритель.
slrecover — бесплатный вызов службы спасения 911 нажатием Ctrl + F5.

Коды к английской версии игры:

hardtruckisthebest — много денег и лицензия на найм.
wininalottery — то же, что и предыдущий код.
openallroads — открыть все дороги.
advancedmap — показать всю карту.
freerepair — бесплатный ремонт клавишей Backspace.
freerecover — бесплатный вызов службы спасения 911 нажатием Ctrl + F5.
fullup — заправиться.
minesoff — убрать все мины.

Игровые ресурсы

<Каталог игры>\music*.mp3 — классные музыкальные рок-композиции, написанные группой "Ария". **<Каталог игры>*.avi** — мультики.

Easter Eggs

Под мостом, перекинутым через речку-переплюйку, что на трассе Бухара—Петро-

заводск, нужно свернуть с дороги и вести колеса прямиком налево, вдоль по крутому берегу. Как только увидите впереди поворот, снижайте скорость: вскоре в поле зрения появится фура с грузом чая, которую нужно доставить в Алмазный. Цепляете, транспортируете и получаете... почти **четыре миллиона** вечнозеленых рублей.

Демиурги (Etherlords)

Стандартные коды

Во время игры нажмите "~" (тильда) и введите **EtherRevelation**, тем самым получив доступ к следующим кодам. Коды разделены на две части — боевая и небоевая. Соответственно, первые надо активировать в процессе сражения, а вторые — в промежутках между сражениями.

Небоевая часть (режим квеста):

open_fog — убрать туман войны.

hide_fog — вернуть туман войны.

lose — проиграть миссию.

win — выиграть миссию.

save — Quick save.

load — Quick load.

player — информация об игроке (игроках).

give all — добавить 15 единиц к каждому из ресурсов.

view resources — информация о ресурсах.

Боевая часть:

lose — проиграть битву.

win — выиграть битву.

view_hand — показать, что в руках у вашего врага.

hide_hand — скрыть то, что есть у вашего врага.

view army — показать информацию о вашей армии.

view spells — показать таблицу четырехсимвольных кодов. Используются в следующих кодах:

add spell xxxx — где **xxxx** — четырехзначный код заклинания из таблицы.

add creature xxxx — добавить создание, где xxxx — четырехзначный код создания из таблицы.

change health xxx — изменить количество жизни вашего героя, где xxx — новое значение.

change mana xxx — изменить количество маны вашего героя, xxx — новое значение.

change links xxx — изменить links вашего героя.

change enemy health (mana, links) xxx — то же самое, только для вашего противника.

Игровые ресурсы

Для начала вырвем из игрушки звуки. Для этого нам потребуется программа **GameAudioPlayer**. Так вот, с ее помощью откроем файл **sfx.res**, который лежит по адресу **<Каталог игры>\Resources**. В итоге, при небольшом запасе терпения, вы получаете более 1200 звуковых фрагментов.

А где музыка? Неподалеку. Только для ее вырывания нам уже не придется прибегать к вышеописанному методу. Все музыкальное сопровождение лежит в папке **<Каталог игры>\Resources\Music** в открытом виде.

Также можно вытащить видео. Искать в директории **<Каталог игры>\Resources\Movies**. Все видеофайлы — в формате **.bik**. Тут же лежат и маленькие картинки minimap'ок в папке **<Каталог игры>\Resources\Minimap**.

Ил-2 Штурмовик

Игровые ресурсы

В этой игрушке очень много ресурсов, которые можно выдрать для своих нужд. Так что будем вытаскивать много, в мировом, так сказать, масштабе.

<Каталог игры>\bin — в этой папке находятся различные скрипты, а также dll'ки, изменять не рекомендуется.

<Каталог игры>\lib\fonts — шрифт, используемый в игре.

<Каталог игры>\images\cursors — курсоры, используемые в игре.

<Каталог игры>\Missions\Campaign\De и **<каталог игры>\Missions\Campaign\Ru** — папки

кампаний за немцев и за русских. Открыто в этих папках лежат только ордена и награды, которые довольно реалистичны и красиво прорисованы.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Pilots — текстуры пилотов... маленькие текстуры.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Skins — текстуры всех (вникаете, ВСЕХ!) самолетов.

<Каталог игры>\PaintSchemes\Regiments — рисунки с фюзеляжей самолетов.

<Каталог игры>\samples\Music — музыка с экрана меню за фашистов и за Советы.

<Каталог игры>\Users — ваш конфиг.

Казаки (Cossacks)

Шестнадцатиричные коды

0147F858 — древесина; **0147F864** — пища; **0147F85C** — золото; **0147F860** — камень; **0147F868** — железо; **0147F86C** — уголь.

Данные адреса подходят как к первой версии "Казаков", так и к недавно вышедшему аддону.

Крутой Сэм: Второе Пришествие (Serious Sam: The Second Encounter)

Игровые ресурсы

В основном каталоге игры лежат файлы со странным расширением **.gro**. При более пристальном изучении выясняется, что эти файлы — самые обычные архивы и открыть их можно самым обычным WinZip'ом. Особый интерес представляют файлы **SE1_00_ExtraTools.gro** и **SE1_00_Music.gro**.

Цена Свободы (JA2: Unfinished Business)

Шестнадцатиричные коды

Запускаемый файл: **ja2ub.exe**.

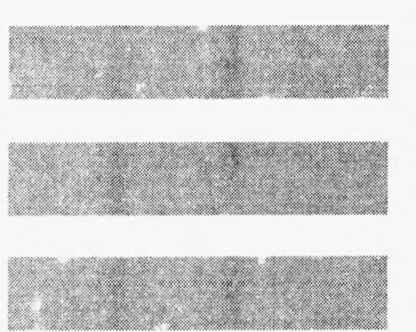
При создании своего персонажа перед началом игры вы можете сделать его суперменом, поставив все параметры на максимум. Но просто так игра вам этого сделать не позволит, ограничив общее количество очков. Что же, устраним этот недостаток. Перед тем как начать установку параметров персонажа, пропишите с помощью МТС по этим адресам указанные в скобках значения (можете потом записать это в МТС-трейнер).

Здоровье — **5823F7 (90)**. Ловкость — **582353 (90)**. Подвижность — **58237C (90)**. Сила — **58232A (90)**. Мудрость — **5823CE (90)**. Лидерство — **5823A5 (90)**. Меткость — **582440 (90)**. Взрывчатка — **582512 (90)**. Медицина — **5824D5 (90)**. Механика — **582482 (90)**.

Если вы не хотите из-за этого начинать игру сначала, то все равно можете попробовать выполнить эти действия. Тогда ваши качества не будут уменьшаться при ранениях. Если вы уже давно играете, вам пригодятся и вот эти советы.

Патроны — **4F5C2C (90)**, **4F5C2D (90)**. Здоровье — **4588AF (90)**, **4588B0 (90)**. Очки на ход — **4F4C44 (90)**, **4F4C45 (90)**.

После выполнения этих действий указанные параметры не уменьшаются. ■



КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЮМОР ГЕЙМЕРА

- Анекдоты
- Юморески
- Реальные истории

Работники службы техподдержки рассказывают...

"Как-то мне довелось работать в поддержке в отходоперерабатывающей компании. И однажды возникли проблемы с машиной в Алабаме — при включении выдавалось сообщение об ошибке диска. Я вставил системный диск и попытался с него загрузить машину — безуспешно, но вынутая дискета была вся в грязи. Вскрыв компьютер, я обнаружил внутри толстый слой засохшей грязи. Местный админ сообщил, что у них был потоп, но компьютеры они вытирали."

"Позвонил мне друг и пожаловался, что его компьютер иногда издает очень странные звуки. Зная, что я спец по технике, он попросил меня починить барахлящую машину. Я приехал к нему и убедился, что звуки действительно очень странные, а дисковод и CD-ROM не работают. После отключения дисковода и CD-ROM звуки пропали.

— Похоже, что-то застряло в твоем дисководе и не дает нормально перемещаться головке. Что-нибудь необычное ты накануне делал? — спросил я друга.

— Да нет, ничего не делал. А не может это быть связано с дождем, который задувало сюда через окошко на той неделе? — ответствовал он.

— Может быть. Сколько там было воды?

— Совсем немного.

— Сейчас посмотрим, — сказал я и с этими словами вскрыл корпус компьютера.

Все механизмы были зелено-коричневыми от ржавчины."

"Во время обучения в колледже нам показывали, как правильно соединять вместе части компьютера. Слегка скучая, я обратил внимание на соседа, который возился рядом с пучком своих кабелей, перегнувшись через весь стол к задней стенке машины (видимо, развернуть ее было делом для него непосильным). Пока он возился, я выкрутил в минимум регулятор яркости на его мониторе. Воткнув кабели, он убедился, что на экране нет ничего. Тогда я подошел, предлагая помочь, и со словами "А нука, попробуем вот так..." я шлепнул по боку монитора, незаметно возвращая яркость на место другой рукой. Когда он отвернулся в следующий раз, я снова выкрутил яркость и вышел из комнаты. Когда я вернулся, то застал беднягу методично и жестоко избивающим монитор..."

"Вот такая беседа состоялась однажды с одним из наших сотрудников:

— У меня модем не работает. Боюсь, мой пацан опять ковырялся в компьютере.

— А что именно не так?

— Он не набирает номер, не соединяется, ничего вообще не работает.

— Может быть, поменялись настройки. Он подключен нормально?

— Нет.

— А, ну так вам надо его подключить. Где он сейчас?

— В холодильнике.

— Где?! Что он там делает?

— Ну, он греться сильно начал, так что я положил его туда остудиться."

"В службу поддержки позвонила девушка. Как обычно, компьютер отказал. Все наши техники были на выезде, так что я смог прислать их к ней только в четверг с утра. К тому моменту проблема пропала. В следующую среду она позвонила снова. В четверг утром прибыл техник. Все работает. И в следующую среду она опять позвонила. В четверг утром снова прибыл техник. Но все работало. Он принес ее машину к нам. Я гонял диагностические программы двое суток, но все работало исправно. Компьютер вернули хозяйке. В следующую среду она позвонила... В четверг утром прибыл техник... Опять все работало. В следующую среду наш человек сидел у нее весь день. В обед она полила цветы, что, как выяснилось, она делала каждую среду. Через несколько минут из горшка над компьютером потекла тонкая струйка..."

"Позвонила женщина, у которой отказал CD-ROM. После стандартных попыток диагностировать проблему я наконец спросил, когда все это началось.

— Сразу после того, как мой малыш засунул в него несколько монет, — ответила она.

— Похоже, что дисковод у вас сломан. Вам нужно привезти машину к ремонтникам и заменить CD-ROM, купив новый, — ответил я.

— Но я же только что купила его. Разве он не на гарантии?"

"Я проработал два года в лавке, торгующей программами. И очень часто мне попадались люди, обозленные, что им продали CD для PlayStation, не работающий на их PC, и наоборот. Даже были такие, что искали Win95 для PlayStation. Но один случай запомнился мне больше других.

Как-то в пятницу пришел покупатель, внимательно просмотрел все полки и купил новенькую игрушку про Джеймса Бонда под Nintendo 64. Я продал ему еще и руководство по игре с 20%-й скидкой. На следующий день он ворвался внутрь магазина, увидел меня и ломанулся через весь зал, напоминая товарный состав.

— Придурок! — проорал он, пихая мне в лицо коробку с игрой. — Не работает у меня! Я не могу ее даже вставить толком! А так как систему я только что купил, самую новую, то это — ..., и я хочу получить назад свои деньги!

Это вполне подходило под нашу политику семидневного обмена, так что я спокойно взял у него коробку и открыл ее, дабы убедиться, что все сохранило товарный вид. К моему величайшему изумлению, диск был аккуратно обрезан до размера около 3.5 дюймов чем-то вроде пилы.

— Сэр? Что стряслось с диском?

— Ничего! Я его подпилил, чтобы вставить в свой Compaq. Он должен быть в порядке, ведь я только вчера его у вас купил!"

"— Здравствуйте, я только что говорил с продавцами, которые обязаны выплатить мне гарантию, но они мне посоветовали позвонить вам. У нас дома прорвало трубу, и мне на компьютер вылилось 300 литров кипятка. Как я уже сказал, компьютер застрахован, но страховку выплатят, только если я докажу его негодность. По-моему, он уже высох; вы не поможете мне его проверить?"

"Мой друг работал на заводе по выпуску микросхем. Каждые несколько месяцев выход исправных кристаллов почему-то падал почти до нуля. Анализ брака показал наличие сильных органических примесей, внесенных в процессе изготовления, но где именно, никто не мог понять. Как-то вечером один из работников засиделся допоздна и зашел в лабораторию. Там он застал обслуживающий персонал за разогревом пиццы в стерильной технологической печи."

Анекдотический микс

Путин он-лайн:

— Только что через Интернет пришел хороший вопрос: "А не западло тебе, Вова, отвечать на анонимные вопросы по Интернету?"

— Отвечаю задавшему этот вопрос обладателю IP (такой-то), хост (такой-то), провайдер (такой-то) Иванову Сергею Васильевичу, проживающему на Ивановской, дом 13/2: НЕ ЗАПАДЛО!

Продавец компьютерного магазина спрашивает клиента:

— У вас, наверное, сеть?

— Нет.

— Может быть, у вас компьютерный класс?

— Нет.

— Тогда зачем вы покупаете за неделю четвертый "Атлон"?

— А разве вы не слышали о новой рекламной акции AMD?

— ????

— "Собери восемь наклеек от процессора "Атлон", получи в подарок футболку!"

Шеф дает секретарше две дискеты:

— Леночка, скопируйте вот эту дискету на эту, чистую.

Через пару минут она прибегает в слезах:
— Иван Иванович, чистую дискету ксерокс зажевал!

Если программа плохо работает, то хуже всего приходится программистам из Microsoft. Им, бедолагам, в случае чего и обругать-то некого...

У армянского радио спрашивают:
— В чем сходство кролика и программиста?
— У обоих красные глаза.

Жена встречает мужа-интернетчика:
— Где ты, скотина, два дня шлялся?
— Тебе что, назвать URL'ы?

Программиста из "Микрософта" послали на военные сборы. Стреляет он на стрельбище из автомата — все пули мимо. Ему кричат со стороны мишени: "Эй, посмотри на свой автомат, у тебя какая-то проблема с ним." Он смотрит на автомат, потом подносит палец к дулу и нажимает на спусковой крючок. Палец отлетает. Он кричит в ответ: "С моей стороны все нормально, пули вылетают. Проблема где-то на вашей стороне."

А сегодня, в рамках конкурса "Программисты тоже шутят", мы представляем вам релиз операционной системы Windows XP.

В гарантийном отделе одной из компьютерных фирм к окошку подходит молодой человек и говорит:
— Здравствуйте! Я вчера отдал вам память.
— А кому именно вы ее отдавали?
— Не помню.

Что такое полное одиночество?
— Это когда с Новым Годом тебя не поздравляют даже спаммеры.

Объявление на фирме ремонта компьютеров: "Перепрошьем ваш биос так, что мать родная не узнает".

Учительница сынку программера:
— Ты чего в словосочетании "Дубовая роща" слово "роща" через "я" написал? А ну-ка на доске 20 раз правильно напиши, чтобы на всю жизнь запомнил!

Через минуту поворачивается и видит:
@Repeat("роща"; 20)

— Чем отличается программист от политика?
— Программисту платят деньги за работающие программы.

Пропала собака. Yandex.ru не предлагать.

Кликуха — это компьютерная мышь!

Девушки как компьютеры: ты их грузишь, а они на тебе виснут.

Сначала Катя искала мужа через Интернет, потом через Интерпол.

Российский народ вот уже 80 лет качает права... Скачать удалось пока только процентов 10.

Сын к папе-интернетчику подходит:
— Папа, а адрес пишется с одной "с" или с двумя?
— С тремя "w", сынок.

Lost Carrier — погибший носильщик.

С нового учебного года в урюпинской средней школе нет классных досок: на каждой парте — дисплей. Единственное неудобство: не все ученики, уходя на перемену, стирают тряпочкой мел с экрана.

Инетчик слушает, как на улице две бабки что-то увлеченно обсуждают. И так громко, и быстро. "Какой трафик!" — восхищенно подумал инетчик.

Звонок на фирму, которая занимается ремонтом компьютеров:
— Мой принтер начал плохо печатать!
— Вероятно, его надо просто почистить. Это стоит $50. Но для вас будет лучше, если вы прочтете инструкцию и выполните эту работу сами.

Клиент, удивленный такой откровенностью, спрашивает:

— А ваш босс знает, что вы таким образом препятствуете бизнесу?

— На самом деле, это его идея. Мы получаем куда больше прибыли, когда позволяем нашим клиентам сначала самим попытаться что-то отремонтировать.

Американская почта выпустила почтовую марку с изображением Билла Гейтса (как признание заслуг перед обществом). В дальнейшем стали поступать многочисленные жалобы, что марка на конверте не держится. Результаты многомесячного исследования показали, что марка в этом неповинна. Просто люди плевали не на ту сторону.

— Алло! Техотдел?! У меня конфликт прерываний!

— А... о... А?!

— Я в Интернет выхожу — а там связь все время прерывается!

Я скачала с вашего сайта файл, но оказалось, что он мне не нужен. Как бы мне закачать его обратно?

Загадка:

— Какое слово из трех букв теперь чаще всего пишут на стенах туалетов в школах и вузах?

Правильный ответ — "www"!

Жена программиста заходит в его комнату, чтобы посмотреть, как у него идут дела, и видит, что ее муж, обложившись бумагами, обставившись пивом и оставив включенными телевизор и комп, крепко спит с раскрытой книгой на груди. Разбуженный приходом жены, программист сонно посмотрел на нее и проговорил:

— Не мешай. Я работаю в мультизадачном режиме.

Мужик работает на участке около своего дома. Из соседнего дома выходит его соседка-блондинка, открывает свой почтовый ящик, заглядывает туда, захлопывает и убегает обратно в дом. Немного погодя соседка выбегает снова, заглядывает в почтовый ящик и снова убегает обратно. Когда все повторяется в третий раз, мужик не выдерживает:

— В чем дело? Что-нибудь случилось?

— Это точно, что что-то случилось. Мой дурацкий компьютер все время сообщает: "You've got mail".

Программист глубокой ночью за компом чувствует прикосновение сзади. Оборачивается — жена стоит обнаженная, обворожительно нежно на него смотрит. Программист: "Извини, милая, но комп занят".

У кнопки Reset есть один недостаток: маленькая очень, кулаком попасть сложно.

Депрессия — это когда включаешь Интернет и не знаешь, куда пойти.

Microsoft выпустила ОС для козлов — Windows ME-E-E.

Программист протягивает часовщику стрелки от будильника.

— А где же часы? — удивляется мастер.

— А зачем часы? Часы-то в порядке, только стрелки совсем не движутся.

Хирург разглядывает рентгеновский снимок:

— Да-а-а! Ключица поломана, два ребра сломано, трещина в малой берцовой кости. Ну ничего, в Photoshop'е все исправим!

Разговаривают два приятеля:

— Чувствую себя как мышь от компьютера.

— Это еще почему?

— Ползаю по ковру, а в животе все крутит-крутит!

Если программа работает не так, как написано в инструкции к ней, то ошибка может быть и там, и там.

— Чем отличается хард от софта?

— Хард со временем становится меньше, быстрее и дешевле. Софт же со време-

нем становится больше, медленнее и дороже.

Основное правило для программистов 2050 года: “Не использовать нецензурных выражений при вводе программ голосом”.

— Алло! Техотдел?! Что-то с программой! Курсор мышки не движется!

— Да при чем тут программа, это с железом проблема. Умерла твоя мышь.

— С каким еще железом! Она пластмассовая...

Возлюбленная хакера мурлычет ему на ушко:

— Любимый, ну когда, когда мы будем регистрироваться?

— А зачем? Я сейчас и так взломаю.

Опытный программист Вова из Калифорнии подъехал на собственном “БМВ” к собственному калифорнийскому дому. На столе было калифорнийское вино и пельмени. За столом сидели китайская, мексиканская и русская манекенщицы.

— С чего начнем? — спросил программист.

— С лечения белой горячки, — ответили хором девушки.

Как обезвредить хакера?

Отрезать ему пальцы...

Два инетчика:

— Я тут с такой девушкой познакомился... Отпад. 90-60-90.

— Круто. А откуда у нее шестизначная аська?

Сидит программист дома и смотрит фильм про Али-Бабу и сорок разбойников. Показывают, как разбойники отправляют человека в город, чтобы найти того, кто раскрыл тайну пещеры.

— Хм, — думает программист, — нет чтоб просто пароль сменить!

— Э, простите, а сколько занимает “Виндовс”?

— Сколько находит — столько и занимает.

Первого сентября 1998 года Ельцин звонит Биллу Гейтсу: — Билли, что делать — у нас такой кризис, банки зависли, рубль падает!

— Переустановите Черномырдина!

“Касперский” — дружелюбное привидение.

Вечером идет домой хакер, тащит винчестер с софтом.. Навстречу ему два милиционера. Видят, хакер что-то за пазухой несет, аккуратно так.

— Что несешь?

— Вин... э-э, жесткий диск.

Вышла новая компьютерная игра “Титаник”. В этой игре вы — командир айсберга.

Как-то русские хакеры покопались в программном обеспечении ракеты “ТОМАГАВК” — теперь она называется “БУМЕРАНГ”.

Согласно рекомендациям Комитета по Борьбе с Терроризмом вводится новый формат IP — XXXX.YYYY.ZZZZ.DDDD, в котором поля X,Y,Z,D определяют широту, долготу, высоту над уровнем моря и значение кода гироскопического датчика перемещений соответствующего компьютера. Кроме того, предусматривается дальнейшее его расширение в части идентификации типа вероисповедания (VVV) и оттенка кожи (RRR.GGG.BBB) его владельца.

Компьютерные частушки

Как тут, бабы, не ругаться,
Коли муж мой — вот он весь:
Help’a в жизни не дождаться,
Уж молчу про интерфейс.

Мой миленок хакерит,
У него крутой прикид:
Любит минералку “Веру”,
Фирму “Вист” и “Компьютерру”.

Инсталлировал я милой
Windows 95,
Две попытки — обе мимо.
Завтра буду повторять.

Я пароль поставил в CMOS'е,
А потом его забыл.
Почему сисоп наш Козин
Говорит, что я — дебил?

Мой миленок до покоса
Изучил команды ДОСа.
Не пройдет теперь и дня,
Форматирует меня.

Мой миленок наповал
Всю меня разZIPовал.
А потом он, паразит,
Меня сделал Only Read.

Видно милого по морде:
Ночевал сегодня в Word'е.
По походке видно сразу:
В "Лексиконе" был, зараза.

Мил сказал, что в Интернете
Есть продукты все на свете.
Я с кошелкой в Интернет,
Враки все, продуктов нет.

Моему миленку мастер
Присобачил Sound Blaster.
И теперь он, паразит,
На 16 бит храпит.

Мой миленок-иностранец
Помешался до того —
Обещал прислать по почте
Электронное письмо!

Доктор Веб залез на вирус,
Три часа трудился...
Смотрит — это AVP:
"Ну я и напился!!!"

Я на сервер положил
Милки фотографию.
Трафик резко подскочил:
Просят биографию.

Программиста полюбила,
А он смотрит в монитор.
Не целует, не ревнует,
На фиг мне такой партнер!

Полюбила виртуала,
Полюбила горячо.
Лишних ссор у нас не стало:
Жму на ресет, если че.

Компьютерная Застольная

Я пью за мегабайты, за растры и за спрайты,
И за архитектуру SQL.
За Tower-ы, Desktop-ы, блокноты и Laptop-ы,
За Word, за Power Point и Excel.

За Lotus Organizer, трекбол и дигитайзер,
За плоттер, сканер, принтер и за мышь.
За драйвера и карты, за floppy и за hard-ы,
За кнопочку Reset, когда висишь!

За Гейтса и за "Нортон",
каскады Windows-окон,
За то, что нарисую в Corel Draw!
За все команды Dos-а, иконки полуОСа
И за лисичку рыжую Fox Pro!

За чудо Internet-а и платы Ethernet-а,
За скорости на оптоволокне.
За сервер под "НетВаре" и ЛВС на "паре",
И за модем, что почту носит мне!

Я пью за CD-ROM-ы, за LPT и COM-ы,
За IBM и Apple, Бог прости!
За Unix и за Novell, за Microsoft пью снова,
За хакера, что вскрыл дистрибутив!

За "мамы" и за "шины", за "димы" и за "симы",
За кэш, акселератор, овердрайв.
Возможности апгрейда, "пропеллер"
Seagate-a,
За Basf, 3M, Verbatim Data Life!

За "Слейва" и за "Мастер",
за сектор и за кластер,
За карту Sound Blaster v Plug & Play.
За "на коленях" сборку, крестовую отвертку,

Брендниеймы, у которых все O-key!
За Doom, за Terminator и летный симулятор,
За "Тетрис", за "Сапера" и "Марьяж".
Стрелялки и леталки, бродилки-собиралки,
За ZIP, за ARJ и LZH!

Я пью за семинары, общенье в кулуарах
И за себя, за то, что я такой!
Компьютерные курсы, машинные ресурсы,
Что навсегда взломали мой покой!!!

Если бы операционные системы были самолетами

ДОС

Пассажиры толкают самолет по взлетной полосе до тех пор, пока он не взлетит, затем запрыгивают на него и летят, пока он снова не опустится на землю. Затем все повторяется сначала.

Линукс

Все пассажиры приезжают в аэропорт с собственными деталями от самолета, затем собираются на взлетной полосе и начинают его строить, ни на секунду не переставая спорить о том, какого же именно типа самолет они строят.

WINDOWS 9x

Вы приезжаете в аэропорт, вам все улыбаются, вежливо встречают, провожают в самолет, в самолете все очень красиво, празднично, стюардессы приветливые, симпатичные, улыбаются всем. Но через час после взлета отваливаются крылья, и об этом вы узнаете от все той же улыбающейся стюардессы.

WINDOWS NT

Вас встречают с серьезными лицами, на таможенном досмотре забирают все вещи, 30 раз до самолета проверяют билеты, сверяют с паспортом и т.д., в самолете сидите на твердых скамейках, в самолете трясет всю дорогу. но в итоге долетаете до места назначения.

Заповеди программиста

1. Если у тебя хакер украл файл, пошли ему еще два по e-mail. В твоем каталоге сроду ничего путного не водилось, а мелкий спам душу согреет.

2. Если тебя друзья величают хакером, знай, ламер ты, ибо настоящего хакера не видно, не слышно, и нет у него никаких друзей, кроме компьютера.

3. Не укради программы чужой. Да и зачем тебе чужие баги, если ты от своих не знаешь, как избавиться?

4. Если жена конфликтует с компьютером, брось жену. Ибо компьютер кормит тебя, удовлетворяет и развлекает лучше. А жену можно подобрать новую, побродив по сайтам знакомств.

5. Возлюби ближнего своего, но через Интернет. Ибо СПИДом от этого еще никто не заражался.

6. Лучше компьютера может быть только пиво, но одно другому не мешает.

Женщины как web-сервера

400 Bad Request — свидание без букета.
401 Unauthorized — замужем.
402 Payment Required — ужин при свечах.
403 Forbidden — руки прочь!
404 Not Found — сегодня я гуляю с подругами.
407 Proxy Auth. Required — надо спросить маму.
408 Request Timeout — знаешь, сколько ты уже не звонил?
409 Conflict — что это там была за блондинка вчера?
410 Document Removed — хочу развода.
501 Not Implemented — еще никогда не пробовала.
503 Service Unavailable — голова болит.
504 Gateway Timeout — это уже все?

Компьютерные пельмени

Пельмени-95

Красиво разложенные на тарелочке с золотой каемочкой, политые майонезом, а сверху кетчупом. Постоянно ускользают от вилки, а когда поймаешь, надкусив, обнаруживаешь подгнившее недоваренное мясо, иногда с лапками тараканов.

Пельмени NT

Выглядят как Пельмени-95, но намертво приклеены к тарелке и покрыты сверху лаком.

Пельмени/2

Каждый пельмень имеет строгую геометрическую форму, тесто прочно держится на проваренном мясе, масло/майонез/кетчуп/уксус в комплект не входят.

Пельменix

Около тарелки — мясо и тесто. В тарелке — мясорубка и кастрюля. Инструкция по приготовлению на китайском языке.

Пельмени MAC

Один красивый пельмень. Многоразовый.

Пельмени DOS

Недоварившись, расплываются по швам. Продаются обычно в пачках слипшиеся.

Продается

1. Монитор ESSEX 14" GiperVGA (up to 1600x1200x200Hz, image size 14.5").

* Не юзался (не нашел, где включается). Трубка "SONY TriniTrub" (вогнута внутрь).

2. Корпус типа "SuperBigTower" фирмы ANUStec (можно всунуть две матери).

* Только самовывоз — у меня в лифт не влезает.

3. Материнка Zida Tomato P10-BF Rev.001 (2 CPU, 10 SIMM (30-pin), 5 EISA).

* Отличная мать. Влезает только в пункт № 2.

4. Процессор IP0 900MHz.

* Гонится с хорошим кулером № 5 до 901MHz на матери № 3.

5. Кулер MegaSpeed Tech. 10X. Программная установка скорости.

* Крыльчатка от самосвала ЗИЛ-130. Очень удобно — обдувает всю квартиру.

6. Клавиатура фирмы Turbo Chicony Ltd. PS/3 (260 клавиш).

* Для удобства на клаву вынесена кнопка Reset. В 10 местах.

7. Мышка PS/3 (кнопок нет, наверное, они внутри).

* Не юзалась. Не понял, куда жать. Кабель растягивающийся (от телефона).

8. Принтер LexPomarka (9 булавок).

* Прошивка от швейной машинки "Зорька". В принтер встроен педальный узел от этой самой машинки. Гидравлическая подача листов. Насос — в бонус.

9. Сканер ручной SexiScan.

* Большой, колесики от все того же ЗИЛ-130.

10. Модем USR Sportstar 2400.

* Разогнан до 115200. Реле от поворотников того же ЗИЛ-130.

Пишите ваши цены на lohotron@mail.ru. Тел: 03.

Как отвратительно в России по утрам

1 января. 9:00. Включается компьютер. БИОС подскакивает, внезапно разбуженный, и хватается за гудящую голову... "А... Что ж это мы вчера такое пили-то весь вечер?"

Он дико озирается по сторонам: всякое отсутствие какой-либо жизни. Увидев торчащие из-под проводов ноги, он подходит и обнаруживает, что это Флопик. Тот безмятежно спит до тех пор, пока БИОС не ударяет его ногой со всей дури.

"А! Помогите!" — завопил несчастный Флоп, подпрыгивая и выплевывая остатки дискет, застрявшие в зубах. "Вот гад, — подумал БИОС, — все дискеты извел на закуску..."

Откуда-то сверху раздался стон. БИОС посмотрел наверх и увидел там Сидюка,

пытающегося подняться и функционировать. Но у него ни фига не получалось, так как ему вчера спирта больше всех досталось. Сначала был спирт... а потом БИОС уже ничего не помнил.

Проснулась Видеокарта и тут же начала принимать какие-то немыслимые разрешения, мигать всеми цветами радуги, умудряясь при этом прогонять какие-то текстовые сообщения нецензурного характера.

От всех этих световых эффектов проснулся Принтер. Да, бедняга явно забыл, что он матричный, иначе бы не стал печатать картинки в формате jpg. Печатал он долго, а на печать вчера посылали много и качественно.

От его визга проснулась Клава и сразу же начала ворчать, что много пить вредно и все такое. По этому поводу она даже набрала какой-то довольно-таки большой текст.

Тут проснулся Саунд-Бластер и без подготовки врубил свою любимую песню про Ленина. Колонки разрывались, а Бластер был на верху блаженства. Только под угрозой тестирования БИОСу удалось его заткнуть.

Последним проснулся Модем. Он сразу решил подключиться к интернету, но телефон вчера отрубили, поэтому Модем просто обломался. Тогда он обиделся и решил не отвечать на позывные, притворившись отключенным.

Вот так и начался первый рабочий день нового года.

Муж v1.0

В прошлом году я произвела обновление программ на компьютере: вместо Приятель 5.0 я установила Муж 1.0 и заметила, что новая программа стала производить неожиданные изменения в финансовых модулях и ограничила доступ к приложениям типа Цветы 3.1 и Ювелир 2.2, которые прекрасно работали под управлением Приятель 5.0. Кроме того, Муж 1.0 удалил многие другие ценные программы, например, Романтика 9.9, и одновременно установил Футбол 5.0, Гараж 4.5 и Телевизор 6.0. Программа Разговор 8.0 больше не запускается, а при запуске программы Уборка Дома 2.6 вся система зависает. Я пробовала запустить Нытье 5.3, но результатов не добилась. Пожалуйста, помогите!

Отчаявшаяся

Дорогая Отчаявшаяся, просим иметь в виду, что Приятель 5.0 — это дешевая игра, а Муж 1.0 — целая операционная система. Попробуйте ввести команду C:/Я-СЧИТАЛА-ЧТО-ТЫ-МЕНЯ-ЛЮБИШЬ, а потом установите на компьютер программу Слезы 6.2. Муж 1.0 при этом автоматически выполнит две программы: Виновен 3.0 и Цветы 7.0. Но вы должны помнить, что злоупотребление этим может вызвать запуск программ Унылое Молчание 2.5 или Пиво 6.1. Пиво 6.1 — очень опасная программа, которая создает звуковые файлы в формате Громкий Храп. Ни в коем случае не устанавливайте утилиту Теща 1.0 или другую версию программы Приятель. Эти программы не поддерживаются и вызовут крах системы Муж 1.0. В целом, Муж 1.0 — это прекрасная программа, но у нее ограничена память, и новые программы часто поначалу не запускаются. Подумайте над приобретением других программ, улучшающих работу Муж 1.0. Лично я рекомендую следующие: Горячая Пища 3.6, Красивое Белье 4.2 и Хорошее Настроение 1.1.

С уважением, Служба поддержки

НА СТРАНИЦАХ КНИГИ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Операция Flashpoint: Холодная война, Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие), Warrior Kings (Лорды Войны), Гномы, Freedom Force, Might & Magic IX: Writ of Fate + еще двадцать игр на компакте!

ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

C&C: Renegade, Counter-Strike, Half-Life, Empire Earth и "ИЛ-2 Штурмовик"

КОДЫ, СЕКРЕТЫ, РЕСУРСЫ

Стандартные и шестнадцатиричные коды, игровые ресурсы и Easter Eggs

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЮМОР ГЕЙМЕРА

Лучшие юморески и анекдоты на тему компьютеров и компьютерных игр

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

Полная версия Counter-Strike 1.4 + необходимый патч для Half-Life!

База кодов Dirty Little Helper (250Mb)

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА на CD

Атлантида 3 (Atlantis III: The New World), Демиурги (Etherlords), Европа 2 (Europa Universalis II), Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Capitalism 2, Civilization III, Commandos 2: Men of Courage, Empire Earth, Ghost Recon, Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Mystery Of The Druids, Patrician II, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Project Eden, Return to Castle Wolfenstein, Stronghold, Takeda, Throne of Darkness, Trade Empires.

Игровые дополнения и аддоны

Age of Empires II, Aliens vs. Predator 2, Civilization 3, Diablo II, Dungeon Siege, Heroes of Might and Magic IV, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Max Payne, Medal of Honor: Allied Assault, Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Red Alert 2 (Yuri's Revenge), ИЛ-2 Штурмовик, Казаки, Крутой Сэм: Первая кровь и Крутой Сэм: Второе пришествие.

Лучшие патчи

Half-Life, Might & Magic IX: Writ of Fate (Меч и Магия IX), Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Операция Flashpoint: Холодная война), Serious Sam: First Encounter (Крутой Сэм: Первая кровь), Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие), Warrior Kings (Лорды Войны), Wizardry 8, Атлантида III (Atlantis III), Демиурги (Etherlords), Европа 1492-1792, Затерянный Мир 3.

Трейнеры для 57 игр и многое другое!